# ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

7
ВЫПУСК

ИГРОМАНИЯ

ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ



# ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ

## ВЫПУСК 7

Библиотека журнала «Игромания»
Москва – 2000

ББК 28.18
Л87

Л87 Лучшие компьютерные игры. Выпуск 7. — М., 2000. — 384 с. — (Библиотека журнала «Игромания»).

ISBN 5-7594-0092-4

В книге представлены описания, руководства и подробные прохождения лучших игр для персонального компьютера.

# Лучшие компьютерные игры. Выпуск 7

Выпущено «Издательской фирмой Астрея-2000»,
ЛР № 066645 от 01 июня 1999 г.
Подписано в печать 28.02.2000. Формат 70 x 100 $^{1}/_{16}$ Печать офсетная.
Печ. л. 24. Тираж 5 000 экз. Заказ №120.

Отпечатано с готовых диапозитивов в ООО «Типография ИПО Профсоюзов Профиздат» 109044, Москва, Крутицкий вал, 18. ПД № 00180 от 29.11.1999 г.



# СОДЕРЖАНИЕ

# AGE OF EMPIRES II: THE AGE OF KINGS

Разработчик: **Ensemble Studios**
Издатель: **Microsoft**
Выход: **сентябрь 1999 г.**
Жанр: **стратегия в реальном времени**
Требования: **Win95/98/NT 4.0, P-166, 32 Мб**

Графика: **9**
Звук: **8**
Играбельность: **10**
Общий рейтинг: **9.4**

**Все больше, лучше и красивее. К тому же новые века!**

## Microsoft must live!

Пару лет назад «любимая» многими компания Microsoft удивила всех нас, выпустив безглючный продукт — игру Age of Empires. Но шутки в сторону: игра действительно была превосходной, хотя и являлась по сути своей Warcraft-клоном. Задумка была глобальной — перенести Civilization в жанр real-time стратегий, и она вполне удалась. Игра завораживала своей неповторимой атмосферой, да и технически была выполнена на высоте. Придраться было почти не к чему. Лучше — играть.

Затем был add-on Rise of Rome, а теперь — самое что ни на есть полноценное продолжение под названием Age of Kings. И сделано оно в самых лучших традициях сиквелов: всего больше, лучше, красивее — словом, «круче». Собственно, чего еще можно было ждать? Ведь нареканий к первой части почти и не было.

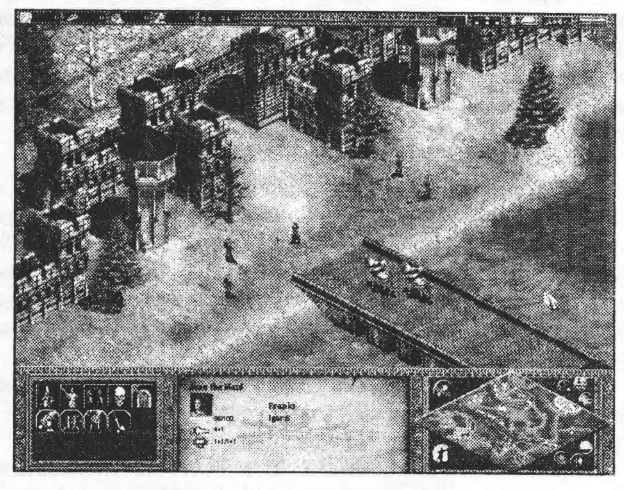
## Вперед – к Веку Империй

Age of Kings (AoK) является продолжением Age of Empires (AoE) в самом прямом смысле этого слова: действие во второй части начинается как раз тогда, когда заканчивается первая часть (точнее, add-on Rise of Rome), то есть в V веке нашей эры. Игроку опять предстоит развивать свое хозяйство через четыре века. Теперь это Dark Age (Темный Век), Feudal Age (Феодальный Век), Castle Age (Век Замков) и Imperial Age (Век Империй). Заканчивается все это дело примерно в XV веке, когда появилось первое пороховое оружие, преимущество которого над традиционным колюще-режущим еще только начинало проглядываться.

Как и раньше, переход к новому веку сулит новые возможности: новые постройки, новые технологии и более сильные юниты. Уже в Феодальном Веке можно окружать свое поселение каменными стенами и ставить сторожевые башни; в Век Замков стены можно укреплять, а башни апгрейдить до Guard Towers; Век Империй дает еще два апгрейда башен, вплоть до Bombard Towers, оснащенных пушками. Как видно, защита очень солидная, и брать крепости без осадных орудий просто немыслимо — как это и было в Средние века. Среди осадных орудий появились требушеты (кидающие огромные камни на громадные расстояния) и прототипы будущих мортир.

Уже в Феодальном Веке можно строить рынок — очень полезное нововведение. На рынке можно покупать/продавать любые ресурсы, причем курс покупки/продажи будет тем более невыгоден, чем чаще вы будете это делать; причем этот курс один для всех игроков.

Век Замков позволяет строить университет, дающий множество апгрейдов и технологий. Но самое главное достижение Castle Age — это замки с их возможностью производить уникальные юниты (разные для разных рас) и дальнобойные требушеты.



Всего в игре около 60 апгрейдов и технологий — мало не покажется: очень редко бывает время и ресурсы произвести все апгрейды и изучить все технологии.

## От викингов до японцев

В AoK 13 рас против 12 из AoE. Количество почти не изменилось, зато есть качественный скачок в расовом различии. Так что теперь стили игры за разные расы действительно разные, что только с натяжкой можно было сказать об AoE.

Во-первых, каждой расе доступно не все технологическое дерево. Действительно, было бы очень странно видеть боевых верблюдов или слонов в армиях европейцев, а монголов или викингов — воюющими с пороховым оружием. Во-вторых, у каждой расы есть свой уникальный юнит, и этот юнит достаточно мощный. Например, только англичане имеют Longbowmen — сильных стрелков с самой большой дальностью выстрела. В-третьих, каждая раса обладает своими «врожденными» бонусами. Например, китайцам легче даются все технологии, а их Town Center поддерживает больше населения.

Все расовые отличия соответствуют историческим реалиям. Даже стиль игры «вынужден» следовать исторической правде. Например, хорошо известно, что кочевники-монголы обладали очень сильной конницей, что позволило Чингиз-Хану покорить всю Азию в эпоху раннего Средневековья. Так и в AoK: на ранней стадии игры монголы могут буквально задавить своей конной армией, но испытывают серьезные проблемы в Век Империй, так как не имеют доступа к пороховому оружию.

## Тревога! Все – в Town Center!

Примерно такой вопль издает крестьянин, когда вы жмете на кнопку Ring Town Bell. По этой команде все крестьяне бросают свою работу и укрываются в Town Center. Очень полезно, если враг неожиданно врывается в ваше поселение. За стенами Town Center'а крестьянам ничего не грозит (они даже постепенно лечатся), пока само здание не разрушено. А тем временем из Town Center'а летят на врага тучи стрел, причем стрел тем больше, чем больше укрылось там крестьян. Это поистине гениальная находка разработчиков: и удобно, и реалистично. Причем одним Town Center'ом дело не ограничивается. На тех же основаниях боевые юниты можно укрывать в замках и сторожевых башнях.

Другое нововведение — построение юнитов в формации, причем есть формации 4-х типов. Формация представляет собой боевой порядок, движущийся как одно целое, в котором более слабые юниты автоматически укрываются за более сильными. Опять же удобно (лучники поливают стрелами из-за спин пехоты, а монахи лечат и тех и других) и реалистично. Теперь юнитам можно задавать различные модели поведения (разную степень агрессивности), также можно задавать очередь на строительство и заранее указывать место, куда должен идти новоиспеченный юнит. Конечно, последние «фичи» уже

вовсю используются в real-time стратегиях, и приятно, что разработчики их не упустили. В интерфейсе продумано все, до последних мелочей. Есть даже кнопочка Idle Villager, позволяющая мгновенно найти крестьянина-бездельника и загрузить его работой. Ну и прямо подарочек — встроенное в игру полное технологическое дерево, вызываемое одним щелчком мыши.

## Громада Домского Собора

Теперь о графике. Улучшения видны с первого взгляда. Теперь соблюдены все пропорции, так что все здания больше и выше юнитов-человечков. Но это не мешает управлению: если юнит зашел за здание, то его контуры вырисовываются ярким цветом. Теперь можно ходить между поставленными вплотную зданиями и совершенно спокойно разгуливать по полям, обрабатываемым крестьянами. Ворота можно ставить поверх уже готовой стены — мелочь, а приятно.

Здания и юниты прорисованы во всех деталях. Каждая раса имеет свой архитектурный стиль. Радует и то, что графическое разрешение можно выставлять вплоть до 1280x1024.

Только анимация заслуживает некоторых нареканий (это единственное место в игре, к которому можно серьезно придраться). Маловато фаз движений спрайтов, а AI pathfinding (нахождение компьютером маршрута прохождения юнита из одной точки в другую) явно не на высоте. Из-за этих двух обстоятельств юниты зачастую начинают дергаться на месте (что особенно неприглядно на крупных юнитах), оказавшись в большой толпе. Особенно нелепо это проявляется в морских баталиях, когда корабли даже начинают заезжать на сушу (хорошо хоть только на прибрежную зону) и даже двигаться по ней.

В игре единственный заставочный ролик, и то какой-то банальный и технически слабо сделанный.

## Жанна д'Арк, Саладин, Чингиз-Хан и Барбаросса

В игре 4 кампании по 6 миссий в каждой (не считая обучающей кампании). Приятно, что все кампании соответствуют историческим реалиям и отражают ход реальных событий — освобождение Франции под предводительством Жанны д'Арк; противостояние сарацин полчищам крестоносцев, вторгнувшимся на Святую Землю; покорение Азии Чингиз-Ханом; попытка Барбароссы восстановить Священную Римскую Империю. Учтена и география: названия всех сел, городов, рек и пр. настоящие, причем их взаимное расположение соответствует действительности.

Цели миссий самые разнообразные; есть и такие, которые проходятся без баз горсткой юнитов — сказывается влияние других real-time стратегий, особенно Starcraft'a. «Старкрафт» «наследил» еще и тем, что в AoK бывают диалоги главных персонажей, а задания иногда меняются в ходе прохождения миссии.

Первые две миссии каждой кампании относительно легкие, но уже третьи заставляют серьезно задуматься. Ведь вариантов развития — тьма, и непонятно, на какие юниты и апгрейды вкупе с технологиями лучше всего сделать ставку. Это сильно зависит от того, против какой расы вы играете, какую тактику изберет компьютер, а также от конкретной цели игры. Поэтому миссии зачастую приходится переигрывать «с нуля», учитывая накопленный опыт. Но это нисколько не раздражает, а только усиливает интерес к игре.

## Microsoft must live!

Хотя бы для того, чтобы выпустить третью часть Age of Empires. Вторая часть оказалась еще круче, так что и придраться почти не к чему. Создается полное ощущение того, что попал в Средние века и участвуешь в феодальных междоусобицах. На сей оптимистической ноте поднимем свои мечи и кинемся отстаивать свои Империи.

# ХАРАКТЕРИСТИКИ ЮНИТОВ

Каждый юнит обладает следующими основными характеристиками:

**Cost** – стоимость;

**Hit Pts** – здоровье;

**Attack** – сила;

**Armor** – защита в рукопашном бою;

**Pierce Armor** – защита от стрел (пуль, камней и т. п.);

**Range** – дальность выстрела.

Все эти характеристики можно найти в файле manual.pdf (на CD) либо на технологическом дереве, встроенном в игру.

Помимо этого, юниты различаются еще и следующими параметрами:

**Line of Sight** – дальность видения в «клеточках» (один фрагмент стены соответствует как раз одной клеточке);

**Movement Rate** – скорость передвижения: сколько «клеточек» юнит преодолевает за секунду;

**Fire Rate** – скорострельность: сколько секунд проходит между последовательными ударами (выстрелами) юнита;

Эти характеристики можно найти, полазив по Интернету (см., например, форум Strategy на www.ageofkings.com).

# ТИПЫ ЮНИТОВ

## ОСОБЫЕ ЮНИТЫ

**Villager**. Крестьянин – основная и единственная «рабочая лошадка»: собирает все 4 вида ресурсов (пища, лес, камень, золото), строит и ремонтирует здания, ремонтирует осадные орудия и корабли. Боец из него практически никакой. Крестьянин производится в **Town Center** и туда же сносит собираемые ресурсы. Но можно строить и специальные здания, предназначенные для сбора того или иного ресурса. Для пищи – мельница (**Mill**); для леса – (**Lumber Camp**); для камня и золота – (**Mining Camp**). Эти здания можно ставить прямо возле места сбора ресурса – тем самым будет сокращаться путь «туда-сюда». В этих же зданиях можно делать апгрейды, увеличивающие скорость сбора соответствующего ресурса и количество переносимых единиц. Кроме того, можно делать апгрейды, увеличивающие защищенность и здоровье крестьянина (апгрейд делается в Town Center), а также скорость его строительства (апгрейд – в университете).

Пищу можно добывать самыми разнообразными способами: собирать ягоды, охотиться, ловить рыбу или возделывать землю. Охотиться можно на овец, оленей и кабанов. С овцами все просто: достаточно найти овцу, после чего она становится как бы вашим юнитом, так что ее можно подвести прямо к месту убоя. Труднее всего с кабанами, потому как те «дают сдачи» и запросто могут растерзать охотника-одиночку. Поэтому отправляйте на кабана сразу 6–10 крестьян. Дело это немного хлопотное, но в кабанах много мяса. Чего не скажешь о волках – они еще опаснее кабанов, а мяса не дают вообще. (Заметьте, что и кабанов, и волков запросто могут забить боевые юниты, только мяса в этом случае вы не получите вообще.) Теперь о рыбалке. Крестьянин может запросто забрасывать сети, если рыба недалеко от берега. В противном случае придется ставить пристань и ловить рыбу с помощью рыбацких лодок (**fishing ships**). Причем рыбу можно собирать даже там, где она не плещется. Только для этого надо предварительно поставить (то есть построить) рыболовецкие сети (**fish trap**). Ставятся они рыбацкими лодками и ими же добывается рыба. Рыболовецкие сети надо обновлять спустя некоторое время. Теперь о земледелии. Можно строить фермы (**farms**). Каждая ферма обрабатывается од-

ним крестьянином. Спустя некоторое время ферма «выдыхается» и должна быть перестроена. Производительность ферм можно повысить, сделав соответствующие апгрейды на мельнице. Можно обрабатывать оставленные противником фермы.

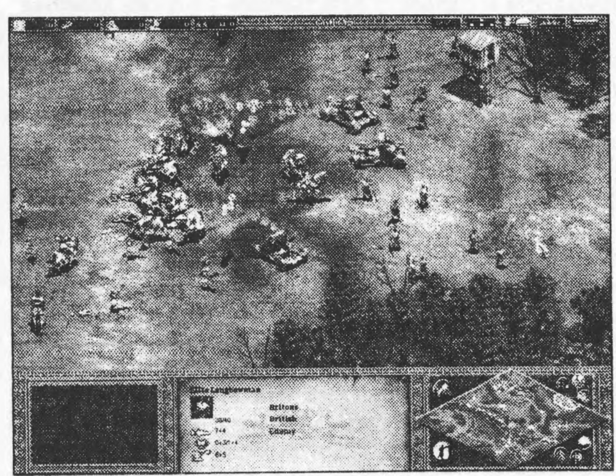
Таким образом, рыболовецкие сети и фермы — это как бы способ конвертации леса в пищу (поскольку на производстве и обновлении сетей и ферм расходуется как раз дерево). Но есть и явный способ конвертации ресурсов. Этой цели служит рынок (**market**). На рынке можно продать или купить любые ресурсы, однако чем больше вы продаете или покупаете, тем более невыгодным становится для вас соответствующий курс. Кроме того, на рынках можно производить специальные торговые тележки (**trade carts**) и устанавливать торговые маршруты, направив тележку на союзный или нейтральный рынок. Если тележка благополучно дойдет до рынка, вы получите определенную сумму золота. Чем дальше находится рынок, тем больше золота вы получите. Можно устанавливать и водные торговые маршруты с помощью торговых кораблей (**trade cogs**), совершающих челночные рейсы из порта в порт.

Имеется еще один способ получения золота. Для этого надо найти реликвию (**relics**) (если, конечно, она есть на карте) и установить ее в собственном монастыре (**monastery**). Только монах может брать и переносить реликвию с места на место. Реликвию невозможно уничтожить.

**Monk.** Монах производится в монастыре (**monastery**). Слаб и ничем не вооружен. Зато может лечить собственных воинов и крестьян и переманивать на свою сторону большинство юнитов (включая монахов) и зданий противника. Монах автоматически лечит собственного воина, если тот оказался возле него. Однако монах не станет переманивать вражеского воина до тех пор, пока тот на него не нападет. Есть вероятность того, что акт переманивания не увенчается успехом (кроме того, монаха запросто могут убить еще до того, как он закончит переманивание). В любом случае монах должен немного отдохнуть и набраться сил, прежде чем начать новое «охмурение». Существует множество апгрейдов, которые можно сделать в монастыре: можно увеличить скорость передвижения монаха, его здоровье, скорость восстановления им сил, увеличить диапазон охвата, а также повысить уровень сопротивляемости собственных юнитов к увещеваниям вражеских монахов.

## БОЕВЫЕ ЮНИТЫ

**Infantry.** Обычные пешие воины. Очень дешевы и быстро строятся. Строятся в казармах (**barracks**). В кузнице (**blacksmith**) можно сделать множество апгрейдов, увеличивающих силу, защиту, скорость передвижения и дальность видения. Обычно сильны против конницы (особенно spearmen и pikemen, имеющие бонусы +15 и +22 Attack против конников и верблюдов, а также +30 и +47 Attack против слонов) и зданий и слабы против осадных орудий и сторожевых башен.



**Archers.** Стрелки осыпают стрелами (или пулями) с дальнего расстояния, но очень слабы в ближнем бою. Чем быстрее движется мишень, тем больше вероятность того, что

стрелок промахнется. Стрелки весьма проворны (особенно конные), что позволяет им иногда даже убегать от конницы. Все стрелки наносят здания, стенам и башням очень незначительный урон. Скирмишеры (skirmishers) обладают специальной защитой против лучников и имеют бонус при атаках на них (+3 Attack — обычный скирмишер и +4 Attack — элитный). Строятся стрелки в **Archery Range**; там же можно делать апгрейды, увеличивающие силу, защиту, дальность и точность выстрела. Hand Cannoneer — прототип будущих мушкетеров: обладает мощной, но неточной атакой; стреляет в два раза чаще прочих юнитов, но имеет некое минимальное расстояние, с которого может стрелять (находясь ближе к цели, стрелять не может).

**Cavalry.** Конники обладают приличной скоростью, силой и защитой. Весьма эффективны против лучников и осадных орудий. Слабы против supermen (pikemen) и боевых верблюдов. Строятся на конюшне (**stable**); можно делать апгрейды по силе, защите и скорости передвижения. Дальность видения Scout и Light Cavalry повышается на +2 при переходе в каждый следующий век.

**Siege Weapons.** Без осадных орудий немыслимо взятие мало-мальски приличной крепости, окруженной каменными стенами. Очень эффективны при проломе каменных стен, а также при уничтожении сторожевых башен и зданий (имеют специальный бонус в этом деле). Все орудия, кроме требушетов, строятся в **Siege Workshop**. Требушеты строятся в замках (**Castle**). Можно делать апгрейды по силе и дальности (но не для всех) стрельбы. На осадных орудиях стоит остановиться подробнее.

*Battering Ram, Capped Ram, Siege Ram.* Это «осадные бревна», то есть орудие надо подвести вплотную к объекту и начать его долбить. Дешево и сердито. Очень эффективно даже при использовании маленькими группами (2—4). Стрелы им практически нипочем. Зато пехота и кавалерия могут запросто порубить их в капусту. Уже на уровне Capped Ram обладают «area effect of damage», то есть поражают и соседние участки (например, вы бьете по одному фрагменту стены, а ломаются и два соседних фрагмента).

*Scorpion, Heavy Scorpion.* Выпускает что-то типа стрел, что очень эффективно против больших скоплений юнитов, поскольку большущая стрела поражает все, к чему прикоснется. Из всех осадных орудий только «скорпионы» и «тяжелые скорпионы» не имеют бонуса при стрельбе по стенам и зданиям.

*Mangonel, Onager, Siege Onager.* Классический вариант катапульты. Эффективнее всего бьет по стенам, башням и зданиям; менее эффективно — по юнитам.

*Bombard Cannon.* Мортира, стреляющая ядрами на большие расстояния. Самое лучшее средство для крушения стен, башен и зданий. Но в ближнем бою беззащитна (есть минимальный радиус, ближе которого мортира стрелять не может).

*Trebuchet.* Окончательное развитие идеи катапульты. Бросает огромные камни на громадные расстояния. Самое дальнобойное орудие в игре, наиболее эффективное против любых построек. Грандиозная дальность стрельбы позволяет требушетам сокрушать даже здания, находящиеся в глубине крепости. Требушеты надо сначала «распаковывать», чтобы они могли вести стрельбу. Для передвижения на новое место требуется снова «упаковывать». Нуждаются в постоянной опеке со стороны других юнитов.

Требушеты и Siege Onagers могут прокладывать путь через леса.

**Ships.** Корабли строятся на пристанях (**Dock**). Помимо боевых кораблей бывают рыболовецкие и торговые суда, а также транспортные корабли. С помощью торговых судов можно устанавливать торговые маршруты из своего порта в любой союзнический или нейтральный порт. Чем дальше порт, тем больше золота вы будете получать за каждый рейс. Можно делать множество апгрейдов: по скорости движения, защите и стоимости, а также по силе и дальности стрельбы (для боевых кораблей). Заметьте, что среди боевых судов есть корабли-камикадзе (demolition ships) — взрываясь, они пускают ко дну все суда, находящиеся поблизости. Все галеоны (galleons) имеют бонус при стрельбе по стенам и прочим зданиям/сооружениям.

# УПРАВЛЕНИЕ ЮНИТАМИ

В Age of Empires II появились новые возможности командования юнитами.

## Режим поведения

Задается на панели юнитов. Надо щелкнуть по соответствующей иконке.

**Aggressive Stance** – юнит атакует любого врага, попавшего в его поле зрения, и продолжает его преследовать до тех пор, пока враг не будет уничтожен либо пока юнит не погибнет сам; большинство боевых юнитов находятся в этом режиме «по умолчанию».

**Defensive Stance** – юнит атакует любого врага, попавшего в его поле зрения, но преследует его только на короткие расстояния; если враг затем исчезает из поля зрения, юнит возвращается на свое место. Если юнит будет атакован стрелками, находящимися вне его поля зрения, он так и будет стоять под огнем, не делая попыток найти обидчиков или убежать. В режиме defensive юниты не отвечают на атаки противника, если им приказано следовать из одной точки к другой.

**Stand Ground Stance** – юнит стоит на месте; отвечает на атаки лишь в том случае, если может сделать это, не сходя с места. Режим stand ground полезно задавать юнитам, играющим роль «живого щита», охраняющего стрелков и осадные орудия.

**No Attack Stance** – юнит не движется и не воюет, даже если на него напали; этот режим полезно задавать катапультам, скорпионам и мортирам, если поблизости завязалась рукопашная схватка — неизвестно, кого они больше побьют: чужих или своих.

## Формации

Юниты в формациях создают упорядоченные структуры и движутся как одно целое со скоростью самого медленного юнита.

**Line** – юниты выстраиваются плечом к плечу в несколько линий; более слабые юниты помещаются сзади. Таким образом, лучники получают возможность стрелять из-за плеч своих охранников.

**Box** – юниты выстраиваются в квадрат; самые слабые оказываются в центре. Полезно, когда вы хотите защитить своих монахов или осадные орудия, а противник внезапно напал со всех сторон.

**Staggered** – то же самое, что и Line, но с большими промежутками между юнитами; полезно, когда вы хотите расширить фронт атаки или уберечься от возможного огня вражеских катапульт или скорпионов.

**Flank** – юниты делятся на две подгруппы, образуя два фланга, что позволяет напасть на врага сразу с двух сторон.

## Гарнизон

Юниты можно прятать в здания, чтобы защищать и лечить их (лечение происходит автоматически). Находясь в здании, юниты не получают повреждений; они автоматически выталкиваются из здания, если оно разрушилось или получило серьезные повреждения.

**Town Center** укрывает до 15 пеших юнитов, включая крестьян (для сбора крестьян предусмотрена даже специальная кнопочка на панели Town Center — это полезно, если противник внезапно ворвался на базу; когда угроза будет ликвидирована, можно еще раз нажать на эту кнопочку, и крестьяне вернутся к прерванным обязанностям).

**Tower** укрывает до 5 пеших юнитов.

**Castle** укрывает до 20 сухопутных юнитов любого типа, кроме осадных орудий; юниты, расположенные в замке, лечатся быстрее, чем в других зданиях.

В перечисленных выше зданиях можно укрывать, распускать и снова укрывать юниты сколько угодно раз. В приводимых ниже зданиях юниты можно укрывать только 1 раз: после того как вы их выпустили, вы уже не можете собрать их назад. Собираются же

юниты в этих зданиях по мере строительства (в качестве места выхода надо щелкнуть по тому зданию, где вы хотите собрать юниты).

**Barracks** укрывает до 10 юнитов, производимых в Barracks.

**Archery Range** укрывает до 10 юнитов, производимых в Archery Range.

**Stable** укрывает до 10 юнитов, производимых в Stable.

**Siege Workshop** укрывает до 10 осадных орудий.

**Dock** укрывает до 10 кораблей.

**Monastery** укрывает до 10 монахов.

Крестьяне и стрелки могут стрелять из зданий, в которых они собраны. В этом случае сила таких зданий повышается.

# ВЕКА

Для перехода в следующий век необходимо иметь по крайней мере два разных здания из текущего века, а также значительное число ресурсов.

**Dark Age**

*Позволяет строить:* Barracks, Dock, House, Mining Camp, Lumber Camp, Mill, Farm, Outpost, Palisade Wall.

**Feudal Age**

*Требуется:* 500 food

*Позволяет строить:* Archery Rage, Stable, Blacksmith, Market, Fish Trap, Watch Tower, Gate, Stone Wall.

**Castle Age**

*Требуется:* 800 food, 200 gold

*Позволяет строить:* Town Center, Castle, Siege Workshop, Monastery, University, Guard Tower, Fortified Wall.

**Imperial Age**

*Требуется:* 1000 food, 800 gold

*Позволяет строить:* Wonder, Keep, Bombard Tower.

# РАСЫ

В игре 13 рас. Каждая из них обладает своими бонусами и имеет по одному уникальному юниту, доступному только этой расе (исключение составляют викинги — у них два уникальных юнита). Каждой расе доступно не все технологическое дерево, а только часть его (в самом деле, странно было бы увидеть боевых слонов или верблюдов в армиях европейцев). Все расы условно делятся на наступательные (offensive) и оборонительные (defensive). Первые расы сильны в нападении, но слабы в защите; вторые — наоборот.

## Britons

*Уникальный юнит:* Longbowman — лучник, доведенный до совершенства: обладает самой большой дальностью выстрела и самый дальнозоркий. Немного уступает по этим параметрам только Hand Cannoneers (но выигрывает у них по точности стрельбы).

*Бонусы:*

Town Centers стоят на 50% дешевле;

Foot archers получают +1 range в Castle Age и еще +1 range в Imperial Age (итого +2);

Shepherds (пастухи) работают на 25% быстрее.

## Japanese

*Уникальный юнит:* Samurai — самурай имеет солидный бонус (+5 Attack) при борьбе с уникальными юнитами других рас, а также +2 Attack при разрушении зданий.

*Бонусы:*

Fishing ships вдвое прочнее и вдвое защищенней;

Японцы работают на 5% быстрее в Dark Age, на +10% в Feudal Age, на +15% в Castle Age, на +20% в Imperial Age;

Mill, lumber camp, mining camp стоят на 50% дешевле;

Infantry проворнее орудует своим оружием: на 10% быстрее в Feudal Age, на 15% в Castle Age, на 25% в Imperial Age.

## Turks

*Уникальный юнит:* Janissary — усовершенствованный вариант Hand Cannoneer; не имеет минимального радиуса стрельбы.

*Бонусы:*

Юниты с пороховым оружием (gunpowder) на 50% здоровее;

Исследование gunpowder стоит на 50% дешевле, а знание химии (chemistry) дается вообще даром;

Свободный апгрейд до Light Cavalry;

Золото добывается на 15% быстрее.

## Chinese

*Уникальный юнит:* Chu Ko Nu — своеобразное усовершенствование лучника; стреляет огненными стрелами, причем в 2 раза чаще; только дальность стрельбы оставляет желать лучшего.

*Бонусы:*

Начинают игру, имея на 3 крестьянина больше, но на 150 food меньше;

Все технологии стоят дешевле: на 10% в Feudal Age, на 15% в Castle Age, на 20% в Imperial Age;

Town Centers поддерживает 10 юнитов;

Demolition ships на 50% прочнее.

## Teutons

*Уникальный юнит:* Teutonic Knight — мощный пеший юнит, обладающим недюжинным здоровьем и очень солидной броней; имеет бонус +4 Attack при разрушении зданий; только движется медленнее всех пеших юнитов (на 30%).

*Бонусы:*

Монахи лечат с расстояния, вдвое большего, чем прежде;

В сторожевых башнях помещается в два раза больше юнитов (то есть 10) и выпускают они в два раза больше стрел;

Технология Murder Holes дается даром;

Farms стоят на 33% дешевле;

Town Center имеет +2 attack/+5 range.

## Persians

*Уникальный юнит:* War Elephant — боевой слон, обладает чудовищным здоровьем, из-за чего его очень непросто убить; имеет «area of effect damage», то есть за один удар поражает несколько соседних юнитов; но чрезвычайно медлителен — самый медленный юнит в игре; элитный слон имеет бонус (+10 Attack) при разрушении зданий.

*Бонусы:*

Стартуют с +50 wood, food;

Town Centers и Dock вдвое крепче;

Персы работают быстрее: на +10% в Feudal Age, на +15% в Castle Age, на +20% в Imperial Age.

## Franks

*Уникальный юнит:* Throwing Axeman — пеший юнит, бросающийся топориками; обладает силой и здоровьем конных лучников, но движется в 2 раза медленнее их.

*Бонусы:*

Castles стоят на 25% дешевле;

Knights на 20% здоровее;

Апгрейды ферм даются свободно (но требуется Mill).

## Byzantimes

*Уникальный юнит:* Cataphract — мощный конник, имеющий значительный бонус при борьбе с пехотой (дерется с нею вдвое сильней).

*Бонусы:*

Строения византийцев прочнее: на +10% в Dark Age, на +20% в Feudal Age, на +30% в Castle Age, на +40% в Imperial Age;

Camels, skirmishers, Pikemen стоят на 25% дешевле;

Fire ship имеет +20% attack;

Переход к Imperial Age стоит на 33% дешевле.

## Goths

*Уникальный юнит:* Huskarl — мощный пеший юнит, прекрасно защищенный от стрел и имеющий бонус при борьбе с лучниками; только движется чуть медленнее (на 10%) обычных пехотинцев.

*Бонусы:*

Infantry стоит дешевле: на 10% в Feudal Age, на 15% в Castle Age, на 25% в Imperial Age;

Infantry имеет +1 attack против зданий;

Крестьяне имеют +5 attack при охоте на кабанов;

В Imperial Age имеют +10 population.

## Saracens

*Уникальный юнит:* Mameluke — боевой верблюд, имеющий солидный бонус при борьбе с конницей и слонами; кидается каким-то «ножичками», но на близкое расстояние.

*Бонусы:*

Торговля на рынке стоит только 5%;

Транспортные корабли вдвое прочнее и перевозят вдвое больше пассажиров;

Galleys атакуют на 20% быстрее;

Cavalry archers имеют +3 attack против зданий.

## Celts

*Уникальный юнит:* Woad Raider — самый быстрый из пеших юнитов и довольно мощный; обладает небольшим бонусом при разрушении зданий.

*Бонусы:*

Infantry движется на 15% быстрее;

Лесорубы работают на 15% быстрее;

Siege weapons стреляют на 20% быстрее.

## Mongols

*Уникальный юнит:* Mangudai — конные стрелки, обладающие солидным бонусом (+6 Attack) при борьбе с осадными орудиями.

*Бонусы:*

Cavalry archers стреляют на 20% быстрее;

Light Cavalry на 30% здоровее;
Охотники работают на 50% быстрее.

## Vikings

*Уникальный юнит:* Longboat, Berserk (сразу 2 уникальных юнита). Berserk — достаточно мощный пеший юнит; отличительная особенность — медленно лечит самого себя. Longboat — корабль уровня War Galley; единственное преимущество — выпускает сразу несколько стрел.

*Бонусы:*

Боевые корабли стоят на 20% дешевле;
Пехота обладает большим здоровьем: на +10% в Feudal Age, на +15% в Castle Age, на +20% в Imperial Age;
Технологии Wheelbarrow, Hand card даются свободно.

# I. William Wallace: Learning Company

Обучающая кампания, в которой вам ознакомят с интерфейсом и научат простейшим действиям: просто следуйте инструкциям. Очень полезно для начинающих. Если вы уже играли в Age of Empires, то все же пройдите две последние миссии, так как там встречаются новые элементы, которых не было в первой части игры.

# II. Joan of Arc

*В начале XV века Франция являла собой печальное зрелище: северная ее часть была занята англичанами, а с юго-востока напирал герцог Бургундский, перешедший на сторону англичан. Объединенные англо-бургундские силы медленно сжимали Францию со всех сторон. В то время во Франции фактически не было короля, а дофин Charles VII, имевший все права на трон, готов уже был сдаться на милость победителю. И в этот момент произошло буквально чудо. Появилась пятнадцатилетняя девушка, простая крестьянка, которая смогла объединить деморализованные силы Франции и изгнать захватчиков с родной земли. Звали ее Жанна д'Арк. (Хотите — верьте, хотите — нет, но это исторический факт, а не легенда.)*

## 1. An Unlikely Messiah

*Жанна д'Арк имела видение св. Екатерины, которая велела ей встретиться и поговорить с дофином, дабы объединить все силы Франции.*

**Задача: провести Жанну д'Арк к замку Шиньон (Chinon) на встречу с дофином.**

В этой миссии вы будете управлять самой Жанной д'Арк, а также немногочисленными юнитами, которые будут присоединяться к вам по мере прохождения игры. Самое главное — довести Жанну до места в целости и сохранности, при этом может погибнуть хоть вся свита. По дороге вам придется иметь дело не только с врагами (англичанами и бургундцами), но и с волками. Впрочем, дикие звери не смогут вам причинить практически никакого вреда, если быстренько с ними расправляться.

С самого начала к Жанне присоединятся два конника, а как только она дойдет до ворот лагеря — еще 4 лучника и 4 Man-at-Arms. (Союзные вам юниты-французы имеют желтый цвет, некоторые из них могут присоединяться к Жанне, и тогда они перекрашиваются в синий цвет — этот цвет имеют все юниты, которыми вы можете управлять.) Сгруппируйте свои силы, образовав Line из Man-at-Arms и лучников, эту формацию пускайте вперед, а вслед за ней — Жанну в сопровождении конников.

Выйдя за ворота, направляйтесь по дороге на юг. Вскоре вы станете свидетелями стычки между французами и англичанами. Не вмешивайтесь: дождитесь, когда англичане побе-



дят и уйдут восвояси. Выйдя к реке, вы наткнетесь на разрушенный мост. Его невозможно починить, поворачивайте по дороге на северо-запад. Вскоре вы наткнетесь на вражеский форпост (2 лучника и 4 Man-at-Arms), с которым справитесь без проблем (лучники стреляют из за спин Man-at-Arms, а конники шинкуют вражеских лучников). Далее дорога разветвляется. Если пойдете на север, то наткнетесь на вражеский замок, что будет равносильно самоубийству. Так что поворачивайте на северо-восток. Вскоре придется снести еще один форпост противника, столь же мелкий (один конник и 3 Man-at-Arms).

Перейдя через мост, направляйтесь по дороге на запад, которая приведет вас во французскую деревню. Доведите Жанну примерно до центра деревни, и к ней присоединятся 7 Pikemen, 4 Man-at-Arms и, самое главное, — Capped Ram. Такими силами вы уже можете пробиться через тот самый замок, который вы вынуждены были обойти.

Посему поворачивайте назад и, перейдя через мост, сверните на юго-запад. Вы сразу же выйдете к другим воротам все того же замка. Начните долбить ворота бревном (Capped Ram), при этом можно подключить Man-at-Arms. На грохот сбегутся лучники противника, которые начнут стрелять по Capped Ram. Но вражеских лучников будет немного, и Capped Ram успеет сделать свое дело (после чего станет совершенно бесполезным для вас). Врывайтесь в замок и перебейте всех лучников у ворот. После этого не задерживайтесь и не громите здания противника (кстати, останутся еще два вражеских конника у других ворот). Вместо этого быстрым шагом проходите через замок на запад к переправе.

Переправившись на другую сторону, следуйте по дороге на запад. Вы выйдете к другой французской деревне. Но здесь вас будет поджидать засада — довольно внушительный отряд бургундцев. Вряд ли с ним можно расправиться, да это и не требуется. У реки вас будут поджидать 3 транспортных корабля, которые тут же станут вашими, как только Жанна подойдет к берегу. Сразу же сажайте всех на корабль: в первую очередь Жанну с конниками, затем всех остальных. Возможно, кого-то придется оставить, так как на кораблях только 3x5 = 15 посадочных мест. Но это и не важно.

Направляйте корабли по реке на юго-восток. Не сворачивайте по руслу на восток. Доплыв до второй развилки, поверните на юго-запад. Вскоре вы упретесь в брод. Выгружайте здесь весь свой отряд. Направьте Жанну по броду на северо-восток. Там будет небольшая французская деревушка, в которой к вам присоединятся еще 6 crossbowmen и 2 «скорпиона». С такими силами вы без труда расправитесь с небольшим форпостом, как только пойдете от брода на юго-запад. Затем, когда повернете по дороге на север, вам предстоит последняя стычка (всего лишь с тремя Man-at-Arms), после чего весь остальной путь будет свободен. Можете направить по нему одну лишь Жанну безо всякого сопровождения. Как только она дойдет до самого замка Chinon, так миссия и закончится.

## 2. The Maid of Orleans

*Дофин принял Жанну и назначил ее главнокомандующей всей французской армией. Только вот незадача — армия расквартирована в замке Блуа, куда еще нужно добраться. Но и осажденный Орлеан срочно просит помощи.*

**Задачи: доставить Жанну к замку Блуа (Blois); доставить Жанну и 6 торговых тележек в Орлеан (Orleans); разрушить любой (на выбор) из замков англичан.**

Объедините все силы в одну группу (держите Жанну на всякий случай в тылу) и направляйтесь по дороге на запад к замку Блуа. Примерно на полпути вы наткнетесь на небольшую группу конников противника, которую уничтожите без труда. Прибыв в Блуа, вы получите очень солидное подкрепление. Перегруппируйте свои силы: впереди поставьте конников, за ними — лучников; пусть шествие замыкают торговые повозки (trade carts); можно назначить Жанну охранять их. Вот таким порядком выходите через северные ворота и направляйтесь по дороге на восток. Выйдя к реке, вы наткнетесь на смешанный отряд англичан: там будут и лучники, и конники, и пехотинцы. Пусть ваши конники расправятся с лучниками, а ваши лучники тем временем расстреляют конников и пехоту.

Уничтожив этот отряд, не задерживайтесь на месте. Не надо громить никаких зданий, тем более что у вас под боком (чуть к югу) будет целый замок англичан. Переходите через мост, и вот он — Орлеан. Доведите Жанну и повозки к центру города (Town Center). После этого вы получите возможность развивать свое хозяйство в Орлеане; полюс к тому вам дадут солидный бонус ресурсов за доставленные повозки.

Первым делом надо наладить добычу ресурсов. К западу от Орлеана имеется целая ферма; там же есть лес; чуть южнее — золотые прииски, а чуть севернее можно добывать камень. Все компактно и все в одном месте. Единственный минус — все это дело находится вне крепостных стен, так что потребуется охрана к сборщикам ресурсов. Поэтому сразу же отрядите туда всех конников (а всех лучников заведите в город). Первым делом наштампуйте штук 12–15 крестьян и направьте их на добычу ресурсов. В первую очередь добывайте пропитание и золото; лес и камень (особенно камень) потребуются в меньших количествах.

Следующая ваша цель — перейти к Castle Age. Сделать это совершенно необходимо, так как вам потребуются осадные орудия, а также вы получите возможность производить конных рыцарей (Knights). Наладьте массовое производство Knights; оставляйте конных рыцарей внутри города, так как они могут понадобиться для быстрого рейда, если враг подгонит к вашим стенам осадные орудия. С прочей мелюзгой будут расправляться лучники. Держите также парочку крестьян в городе, чтобы своевременно ремонтировать подпорченные участки стен или башни. Можно также сделать несколько апгрейдов для конников.

Вам надо накопить две дюжины конников и произвести штук 5 Battering Ram. С такими силами вы пробьетесь в любой город англичан и сровняете с лицом земли Castle. Тактика очевидна: Battering Ram пробивают стены, а конники их охраняют. Затем врываетесь в город и повторяете ту же процедуру с Castle.

У англичан 4 города: 2 на юге (за мостом), и 2 — на севере (в верхнем углу карты). Достаточно разрушить Castle в любом из них, после чего миссия автоматически закончится. Проще всего добраться до левого северного замка.

## 3. The Cleansing of the Loire

*Мы отстояли Орлеан! Это величайшая победа, но враг отнюдь не сломлен и удерживает под своим контролем еще пол-Франции. Требуется сбросить англичан с берегов Луары.*

**Задача: переправившись на другой берег Луары, отстроить город и уничтожить, по меньшей мере, три замка англичан.**

Пройдите по берегу реки чуть на северо-запад. Там вы найдете два транспортных корабля, с помощью которых сможете переправиться на другой берег. Там же будут два Demolition Ship — на случай атаки двух боевых кораблей англичан, которые патрулируют реку. В транспортных кораблях только 10 посадочных мест, так что придется сделать несколько рейсов. В первую очередь переправьте крестьян с небольшой конной охра-

ной, в последнюю очередь — лучников. (Лучников рассредоточьте вдоль берега реки, чтобы они обстреливали корабли англичан, если те появятся.)

Ведите корабли по реке на юго-восток, пока не упретесь в правую кромку карты. Вот здесь и высаживайтесь. Пройдя немного на север, прижимаясь к правой кромке карты, вы наткнетесь на месторождение золота, а чуть севернее него — на залежи камней. Это самое подходящее место для основания вашего города, благо что совсем рядом вы найдете несколько овечьих отар — на первое время продовольствием вы также обеспечены. Переправив остальные юниты, вы можете забыть о своих кораблях — больше они вам не понадобятся. А пока что немного осмотрите окрестности и уничтожьте две вражеские сторожевые башни к северу и северо-западу от вас.

Первым делом надо обнести ваше поселение стенами. Так что сначала половину крестьян отрядите на добычу камня (всего лучше иметь 15—20 крестьян). Начинайте с северной части, так как самые опасные атаки будут идти оттуда. Там же поставьте ворота. (Больше они вам нигде не понадобятся.) Затем огородите северо-западное и западное направления (используйте лес как часть стены). Не забудьте также про побережье, так как враг может добраться и по мелководью. Затем вам необходимо перейти к Castle Age. Сразу же ставьте монастырь и произведите парочку монахов — пусть они подлечат вашу потрепанную армию. Тем временем поставьте штук 6 защитных башен по всему периметру крепостных стен, уделив особое внимание северному направлению. Там же держите всю вашу армию. (Жанну д'Арк лучше отвести от греха подальше в центр города.) Затем начинайте массовое производство Knights. Попутно можно построить кузницу и сделать все возможные апгрейды для кавалерии. Стройте Siege Workshop и начинайте производство Battering Ram.

Вам надо произвести штук 6—8 Battering Ram и накопить две дюжины Knights. Объедините их в одну армию и добавьте к ним штук 5 монахов и парочку крестьян (для лечения и ремонта, соответственно). Выводите эту армию за ворота и идите на северо-восток, пока не наткнетесь на дорогу. Сверните на нее и идите по ней на юго-восток, пока она не выведет вас к первому замку англичан. Пускайте Battering Ram долбить стены. Не обращайте внимание на стрельбу с двух сторожевых башен, расположенных внутри крепости. Если навстречу выйдут лучники и пехотинцы, то этим моментом можно воспользоваться, чтобы ваши конники проскочили через ворота внутрь крепости. Это уж как получится. Проломив стены, направьте Battering Rams на собственно Castle, а конники пусть разделываются со сторожевыми башнями и юнитами. Прочие здания можно не рушить. Уничтожив замок, выйдите из крепости и основательно подлечитесь/подремонтируйтесь. Если надо, восполните потери. Немного задержитесь на этом месте, так как вскоре мимо вас пойдет небольшая армия генерала Фальстафа — мстить за разрушенный замок. Уничтожьте ее и снова «залижите раны».

Далее по такой же схеме уничтожьте еще два замка англичан. Чтобы добраться до второй крепости, надо вернуться на дорогу и пройти по ней на северо-запад примерно половину карты. Далее вы увидите развилку. Свернув на север, вы и выйдете ко второй крепости. Чтобы добраться до третьей крепости, надо вернуться на ту же дорогу и пройти по ней еще дальше на северо-запад. Перейдя через брод, вы наткнетесь на третью крепость. Как только уничтожите третий замок, так миссия и закончится.

## 4. The Rising

*Дофин едет на коронацию в Орлеан. Однако на его пути есть три города, все еще находящиеся под властью англичан. Требуется обезопасить кортеж дофина.*

**Задача: разрушить Town Center в трех городах: в Шалоне (Chalons), Труае (Troyes) и Реймзе (Rheims).**

Сгруппировав свою армию (как всегда, разведка-кавалерия впереди, за ней — обычные конники и пехота, прикрывающая лучников, а в арьергарде — монахи и Жанна),

продвигайтесь по дороге на запад к отмеченному месту. Примерно на полпути вас поджидает засада, но при умелых действиях с ней можно расправиться без потерь с вашей стороны. Прибыв на место, вы найдете Town Center и получите возможность развивать свое хозяйство.

География миссии такова. Прямо посередине карты с запада на восток течет река, к северу от которой находятся три города. Их вам предстоит освободить. Первый город, Шалон, находится прямо над вами, к нему можно попасть, перейдя через брод. Второй город, Труай, тоже находится возле реки к северу от второго брода. Это возле правой кромки карты, примерно над тем местом, откуда вы стартовали. Третий город, Реймз, расположен в глубине территории, к северу от Шалона. Реймз — это солидный город, обнесенный крепостными стенами и прилично защищенный, чего нельзя сказать о первых двух городах.

Специфика взятия городов такова. Совсем не нужно косить врагов направо и налево и рушить все здания. Достаточно только раздолбать Town Center, после чего противник складывает оружие: его боевые здания рушатся сами собой и прекращается всякая добыча ресурсов. (Причем три города — это как бы три независимых друг от друга «базы».) Отсюда и тактика прохождения: направлять кучу Battering Rams прямо на Town Center, а все прочие юниты пусть обеспечивают их защиту.

Шалон можно взять уже в самом начале игры. Для этого первым делом постройте Siege Workshop и произведите штуки 3 – 4 Battering Ram. Ведите их через брод, взяв в качестве прикрытия все юниты, данные вам в начале игры (только Жанну не берите, а то еще пришибут ненароком). Разрушив Town Center, сразу же возвращайтесь в свой город и лечитесь/ремонтируйтесь.

Теперь вам придется уйти в глухую оборону, так как взять вот так, с налета, два других города не получится. Перегородите брод крепостной стеной, оставив там только ворота. Отгородитесь также стеной (на всякий случай сделайте там ворота, так как враг может подогнать требушеты) от восточной части вашего берега. При этом вы лишитесь доступа к дополнительным ресурсам (есть залежи золота и камня, охраняемые сторожевыми башнями), но так будет проще. А если чего-то не будет хватать к концу игры, то постройте рынок. Поставьте вдоль восточной стены 4 – 5 сторожевых башен.

Далее вам надо сколотить приличную армию из пары десятков конников (Knights) и дюжины Battering Rams. Неплохо также перейти к Imperial Age и сделать для них все возможные апгрейды (а паладины — это действительно круто!). После чего добавьте к ним пяток монахов (чтобы те своевременно подлечивали) и ведите эту армию ко второму городу — Труаю. Лучше всего сначала перейти через брод на ту сторону реки, а затем идти вдоль берега на восток. Уничтожив Town Center, подлечите конников и, по возможности, восполните их ряды.

С Реймзом придется посложнее, так как он прилично укреплен. Лучше всего сначала пойти на север, пока не упретесь в верхнюю кромку карты. Затем следуйте вдоль нее на запад, пока не выйдете к крепостной стене. Здесь защита совсем слабая — всего лишь одна сторожевая башня. Проломив стену и уничтожив башню, сразу же бросайте конников дальше — на запад. Вам надо как можно быстрее «нащупать» Town Center и направить на него ваши Rams. Задача конников — только прикрывать их действия. Поэтому бросайте своих конников в первую очередь на вражеские катапульты и кавалерию.

С падением третьего Town Center миссия автоматически закончится.

## 5. The Siege of Paris

*Франция наконец-то обрела своего короля. Но придворные уже плетут свои интриги, боясь все возрастающего влияния Жанны д'Арк. Жанна должна успеть спасти Париж, находящийся под игом англичан уже несколько десятилетий. В этом ей должны помочь беженцы, равно как и обещанная помощь короля.*

**Задачи: встретиться с беженцами (refugee) в установленном месте; прийти на место встречи с обещанными подкреплениями; довести Жанну и, по меньшей мере, 6 беженцев до замка Compeigne.**

По дороге не ходите. Вместо этого сверните на запад и идите все время вдоль нижней кромки карты. Идти можно как угодно, так как никаких засад не будет. Только лучше пускать впереди конника-разведчика. Немного не дойдя до левого нижнего угла карты, сверните на север (иначе попадете под обстрел орудийных башен). Пройдя мимо мельницы, выйдете на дорогу.

Вы оказались перед южными воротами Парижа. Отсюда штурмовать город гораздо легче, да и до места встречи с беженцами рукой подать. Разверните требушеты и начинайте обстрел ворот и крепостных стен. На одной линии с требушетами поставьте лучников и мортиры. В качестве щита выставите перед ними конников и пехоту. Все юниты переведите в режим «стоять на месте», дабы они не увлекались преследованием и не попадали под огонь ваших же орудий. На звуки выстрелов будут выходить через ворота редкие защитники города. Косите их лучниками и мортирами. Поток защитников иссякнет примерно в тот момент, когда вы пробьете двойные ворота города. Теперь можете смело заходить и идти к назначенному месту. Только лучше вперед пускайте конницу (на всякий случай: если где остался недобитый враг). К вам присоединится дюжина беженцев. (Ведите их в дальнейшем за собой.)

После этого вам откроется следующая цель — место встречи с обещанными подкреплениями будет обозначено двумя флагами. Ведите туда всю армию, послав вперед конницу. Путь будет относительно свободен — вам нужно будет только вовремя заметить и уничтожить одну катапульту. К месту встречи подойдет корабль, который выгрузит два жалких юнита, вот и все обещанное подкрепление. С такими силами нечего и думать о том, чтобы взять весь Париж. Поэтому цель миссии изменится — доставить Жанну и, по меньшей мере, 6 беженцев в замок Compeigne (на площадку, обозначенную флагами).

Сразу после этого дуйте через мост на север, пока не дойдете до Cathedral. (Сделать это надо быстро, чтобы не попасть под огонь двух кораблей англичан, которые не замедлят явиться.) Оставьте возле Cathedral Жанну с беженцами и требушеты, а все остальные юниты пустите по улице на восток (как водится, впереди — конница). Здесь вам предстоит стычка с двумя группами противника, но и к вам присоединится отряд восставших парижан. Так что после сражения численность вашего войска должна даже возрасти.

Далее разверните требушеты и пробейте северную стену города в любом месте. Выходите через пролом, и сразу за крепостными стенами вы наткнетесь на дорогу. Она ведет как раз к нужному вам замку. Только не спешите особо радоваться: возле замка вас поджидает внушительный отряд бургундцев (одна группа — справа от дороги, еще одна — слева). Можно подгадать так, чтобы сначала напасть на «левый» отряд, свернув чуть раньше с дороги влево. Жанну и беженцев держите в глубоком тылу. Проще всего сначала просто перебить всех врагов, а затем спокойненько довести Жанну и беженцев до назначенного места. Как только это сделаете, так миссия и закончится.

## 6. A Perfect Martyr

**Задачи: встретиться с французской армией под командованием Constable Richemont; встретиться с французской артиллерией под командованием Jean Bureau; установить французский флаг на холме Castillon (отмечен флагами).**

Предупреждаем сразу: довольно тяжелая миссия, хотя первые две задачи решаются очень просто. (Поэтому можно посоветовать только банальное: СОХРАНЯЙТЕСЬ ЧАЩЕ!)

Сначала идите на юго-восток вдоль верхней кромки карты, так вы и выйдете к французской армии. Затем перейдите через брод, и вы получите в свое распоряжение еще и артиллерию. Далее по курсу будет крепость бургундцев. Не атакуйте ее! (Ее взять относительно легко, а вот защитить со всех сторон — почти неразрешимая проблема.) Вме-

сто этого пройдите мимо и сверните к нижнему углу карты. Перейдя через брод, вы выйдете к поселению бургундцев, которое еще только начало развиваться. Смести его — плевое дело. Обоснуйте здесь свою базу. Сразу же поставьте монастырь и произведите 4–5 монахов.

Затем разделите свою армию на две части. Всех героев, мортиры и hand cannoneers оставьте на базе (чтобы было чем ее защищать на первых порах), а все прочие юниты ведите в верхний угол карты, где находится небольшая крепость англичан. Она тоже только что начала развиваться, поэтому взять ее можно без проблем. Крепостные ворота легко сносятся требушетами (берегите их как зеницу ока, ибо англичане будут охотиться за ними в первую очередь); стены не ломайте — в дальнейшем вы сможете использовать их как собственные укрепления (за исключением одного минуса — вы не можете их ремонтировать). Примерно в то время, как вы покончите с «оранжевой» крепостью, явятся «красные» англичане. Но сдержать их будет гораздо проще, чем если бы вы с самого начала игры взяли крепость бургундцев и засели там. Постарайтесь выйти из заварушки с минимальными потерями и все внимание уделяйте вражеским катапультам — сразу же уничтожайте их конниками.

Затем подтяните на новое место несколько крестьян и обоснуйте здесь вторую базу. На этой базе есть камень, в котором вы так нуждаетесь. В первую очередь поставьте свои ворота на место снесенных вражеских, а затем займитесь стандартным развитием хозяйства. Производите преимущественно конников, так как англичане будут надоедать вам своими «фирменными» longbowmen.

Затем атакуйте ту самую крепость бургундцев, которую вы обошли в самом начале игры. Взять ее с северной стороны будет гораздо проще, поскольку там вообще нет стен, а проход прикрывается единственной сторожевой башней. Обоснуйте свою третью базу в бывшей крепости бургундцев и начните там добычу ресурсов, предварительно замуровав все проходы и заменив ворота.

Для решительной атаки на «красных» англичан вам потребуется как минимум штук 5 требушетов, дюжина мортир, 20 конников, 15–20 лучников и 5 монахов (не забудьте прихватить тележку с флагом). Уничтожив две сторожевые башни на переправе, поворачивайте на северо-запад вдоль реки. Попутно вам придется снести еще 4 башни, три из которых — Bombard Tower. Принцип «выноса» очень простой. Разворачивайте требушеты и начинайте обстрел. Рядом с ними пусть стоят монахи, мортиры и лучники. Конники пусть окружат всю эту братию плотным полукольцом. Отдайте конникам приказ «не сходить с места». Эта конфигурация практически «непотопляема», ибо дальность стрельбы мортир больше, чем у английских longbowmen.

Упершись в левый верхний край карты, поворачивайте на юго-запад. По пути уничтожите еще 2 сторожевые башни и замок. Сразу за замком начинается просека, которая выведет вас к крепостным стенам, вблизи которых находится заветный холм. Вам останется только проломить стену, уничтожить обе Bombard Towers, защищающие холм, и быстренько водрузить на нем свое знамя.

## III. Saladin

*Воспользовавшись тем, что Византия окружена турками-сельджуками, Римский Папа объявляет Крестовый Поход, дабы очистить от неверных Священную Землю — Иерусалим. В религиозном рвении, подогреваемом жаждой славы и несметных богатств, на Ближний Восток вторгаются тысячи и тысячи франков и нормандцев. Им даже удалось основать там четыре своих государства, прежде чем турки и сарацины не опомнились и не прекратили свои вековые распри, чтобы сообща дать отпор захватчикам. Среди сарацин выделился свой лидер — Саладин, почти король, которому удалось объединить многочисленные племена и возглавить борьбу со вторгнувшимися рыцарями.*

*Саладин стремился противопоставить вероломству рыцарей собственное благородство. Саладин не казнил пленных врагов, а отпускал их под честное слово больше не воевать против него. (Но если воин попадался второй раз, тогда Саладин был к нему беспощаден.) От лица одного из таких пленников, принявшего сторону Саладина, и идет рассказ в этой кампании.*

## 1. An Arabian Knight

*Саладин спешит на помощь Египту. Однако в Каире засел глупый визирь, который думает иначе.*

**Задачи: уничтожить франков к западу от Каира; дойти до мечети (mosque) в Каире; разрушить Town Center французов к востоку от Каира.**

Очень легкая миссия. Ваше превосходство будет не просто подавляющим, а суперподавляющим (так что еще надо умудриться, чтобы проиграть эту миссию). Сначала просто идите на юг вдоль Нила, уничтожая редкие отряды франков. Как только дойдете до моста, ведущего в Каир, глупый визирь переполошится и объявит вас врагом, заключив союз с оставшимися франками. Но это не беда: надо только добраться до мечети визиря и вправить ему мозги. Это тоже делается очень просто. Перейдя через мост, уничтожьте немногочисленную стражу. Там же вы захватите галеон франков, с помощью которого будет легче проломить ворота Каира (хотя можно обойтись и без него). Ворвавшись в город, направляйтесь в северную его часть, не обращая внимания как на редких египтян, стремящихся вас остановить, так и на постреливающие сторожевые башни. Как только дойдете до ворот, ведущих к мечети, визирь «прозреет» и объявит вас своим союзником. Он попросит вас разгромить ненавистных (теперь уже ненавистных) франков и даже предоставит вам несколько конных сарацин и Siege Ram. Выводите всю свою армаду за ворота на восток, нащупайте Town Center франков и уничтожьте его (даже не обращайте внимания на попадающиеся юниты и здания противника, равно как и на сторожевые башни). Миссия пройдена.

## 2. Lord of Arabia

*«Благородные» рыцари бесчинствуют, грабя торговые караваны. Особенно преуспевают в этом бравые ребята сэра Рейнальда (Reynald). Требуется навести порядок.*

**Задачи: уничтожить рейдеров Рейнальда; уничтожить пиратов Рейнальда; защитить оба торговых города (Aqaba и Medina) и, по возможности, обеспечить безопасность торговых маршрутов.**

Сначала о географии миссии. Город Medina расположен возле юго-восточной кромки карты, город Aqaba — возле северо-западной. Их связывает сухопутный торговый маршрут, проходящий через всю карту чуть выше вашего поселения; еще выше, вблизи северо-восточной кромки карты, расположена крепость рейдеров Рейнальда. Ниже вашего поселка — открытое море, а в левом углу карты находится остров с базой пиратов. Кроме того, по всему вашему материку раскидано несколько группировок бандитов Рейнальда (они весьма малочисленные); это одна из таких группировок (причем самая сильная) начнет атаковать торговый караван в самом начале игры.

Первым делом объедините всех конников и боевых верблюдов в одну группу и направьте ее очищать торговый маршрут от бандитов. Это вполне по силам, если разделываться с бандитами поодиночке. В конце концов потеряете парочку юнитов, зато расчистите маршрут уже в самом начале игры и весьма надолго. Оба города заплатят вам кругленькую сумму золота после того, как по маршруту в целости и сохранности проедут несколько караванов. Тем временем налаживайте добычу ресурсов. За камень можете не беспокоиться — он вам и не понадобится. (В этой миссии нет смысла обносить свое поселение каменными стенами и ставить сторожевые башни, так как атаки на вас будут весьма редкими и многочисленными; кроме того, вам же нужно будет обеспечивать и безопасность союзников, так что изначально считайте своей территорией весь материк,

который надо быстренько очистить от врагов.) Первым делом наклепайте штук 10 лучников, чтобы они поддержали конников и верблюдов, охраняющих торговый маршрут. (За свой поселок можете не беспокоиться — на ранней стадии игры никаких атак на него не будет.) Затем надо как можно быстрее перейти к Castle Age. После этого сразу же ставьте монастырь и сделайте парочку монахов. Подлечите с их помощью вашу уже весьма потрепанную армию и прочешите местность чуть к северу от торгового маршрута, левее ворот крепости рейдеров. Там вы найдете реликвию. Отнесите ее в свой монастырь — вот вам и еще один источник золота.

Сделайте апгрейд лучников до crossbowmen. Начните также производство конников/верблюдов и Capped Rams. Чтобы уничтожить крепость рейдеров, достаточно будет 12 лучников, 12 конников/верблюдов и 5 Capped Rams (прихватите также монахов). Только примерно такую же армию вам придется оставить в собственном поселке. Дело в том, что как только вы начнете крушить крепость рейдеров, так подойдет корабль пиратов и высадит прямо к вашему поселку 5—6 конных рыцарей, а это очень крепкие ребята.

Когда будете крушить здания, обращайте внимание, не снуют ли крестьяне с ресурсами. Если да, то враг исхитрился выстроить второй Town Center вне крепости и, возможно, уже несколько зданий, производящих юниты. Пресекайте это дело в корне, для чего имеет смысл разбить всю армию на две части. После того как рейдеры будут уничтожены, прочешите весь оставшийся материк и уничтожьте всех бандитов — они стоят в засаде до поры до времени и готовы выскочить в самый неподходящий для вас момент.

Теперь надо заняться морскими делами. (Собственно, лучше начать делать это параллельно с разгромом крепости рейдеров.) И тут есть маленькая «закавыка». Дело в том, что пираты обогнали вас в этом деле и фактически уже контролируют море. Они будут зажимать вас в этом деле и начнут подводить корабли и обстреливать пристани, как только заметят вашу активность. Поэтому строить пристани надо втихую, лучше одновременно в трех местах на приличном удалении друг от друга и под прикрытием уже имеющихся сторожевых башен. Так же втихую надо строить флот. Вам понадобится не менее дюжины Fire Ships — они дешевы и весьма эффективны именно против War Galley, с которыми вам предстоит бороться. Как только флот будет готов, прочешите сначала свою береговую линию, а затем отправляйтесь к базе пиратов (левый угол карты). Войдя в гавань, «заприте ее», вытянув корабли в цепочку от одного берега к другому, дабы ни один корабль противника не вырвался бы оттуда. А опасаться надо все той же высадки конных рыцарей и крестьян на вашем берегу (последние могут даже умудриться основать новую базу у вас под носом), так что это будет заслоном от транспортных кораблей.

Параллельно с морскими маневрами вам надо несколько усилить и свою сухопутную армию. Прежде всего, доведите число Capped Rams до 12—15 и наклепайте чуть побольше боевых верблюдов. Лучников тем временем расставьте по всему побережью, чтобы вовремя заметить корабль противника, если он умудрится прорваться через заслон. Затем загрузите на 2—4 транспортных корабля все Capped Rams, конников и верблюдов. Разгрузите всю сухопутную армию на пиратском берегу и начинайте медленное продвижение вглубь острова, утюжа все на своем пути. Собственно, работать будут в основном Capped Rams, круша здания. А верблюдам и конникам выпадет роль охранников, чтобы вовремя расправляться с юнитами противника. (Особенно опасайтесь катапульт и конных рыцарей — они могут быстро уничтожить ваши осадные орудия.) Подключите и флот — пусть он оказывает свою поддержку с моря. Корабли также могут сжигать постройки, стоящие возле моря.

Если уничтожите все здания, а миссия все не кончается, значит, пираты все же умудрились построить на вашем материке несколько зданий. Придется разыскать их и уничтожить.

## 3. The Horns of Hattin

*Продолжается изнурительная война в пустыне. Крестоносцам удалось захватить священную реликвию. Отбить ее означает поднять моральный уровень своей армии и надломить боевой дух противника.*

**Задача: захватить реликвию (Piece of True Cross) и доставить ее в свой лагерь (на площадку, отмеченную флагами).**

Каменных карьеров в этой миссии тоже нет, хотя каменные стены вам очень бы пригодились. Вместо этого придется довольствоваться деревянными изгородями. Но здесь можно пойти на хитрость и выстроить вторую изгородь впритык к уже имеющимся. Кроме того, с самого начала миссии наклепайте штук 10 лучников в верхнем лагере и штук 5 — в нижнем. На первое время должно хватить для обороны — когда конные рыцари попрут небольшими партиями. Не забывайте вовремя ремонтировать изгородь (даже во время налета). Активнее используйте катапульту, которая придается вам в начале игры (в верхнем лагере). Так что верхний лагерь можно отстоять без проблем, чего не скажешь о нижнем. Но даже если и потеряете нижний лагерь — не беда. Постарайтесь только добыть в нем как можно больше золотишка.

Вам надо как можно быстрее перейти к Castle Age. После этого постройте монастырь, произведите штук 5 монахов и подлечите свою потрепанную армию. (Все постройки, разумеется, в верхнем лагере.) Затем постройте штук 5 катапульт и дюжину конников (Knights). Пора отправляться за реликвией. Проломите свою же изгородь (выделите щелчком **левой** кнопки мыши и нажмите клавишу **Del**) в юго-западной части вашего лагеря, возле левой верхней кромки карты. Выводите через пролом все свои боевые юниты, кроме лучников (кстати, не мешало бы сделать им апгрейд до crossbowmen) — пусть те останутся защищать лагерь. Быстро идите всей толпой на юго-запад, прижимаясь к левой верхней кромке карты (слева от вас будет лес). Как только дойдете до золотых приисков, разрабатываемых тевтонами, поверните на юг. Очень скоро вы упретесь в изгородь в виде прямоугольника; за ней — вторая прямоугольная изгородь, а внутри нее — заветная реликвия. Как можно быстрее сделайте проход в двух изгородях с помощью катапульт. (Затем прикажите всем катапультам не стрелять либо отведите их куда-нибудь очень далеко — иначе покосят больше своих, чем чужих.) Сразу же направьте туда одного монаха, и пусть он заберет реликвию. Никаких юнитов ему придавать не надо, так как за изгородью находятся несколько вражеских монахов, которые могут успеть их перевербовать. Все это время вся ваша армия должна перегораживать проход между изгородью и рынком, так как очень скоро туда попрет множество тевтонцев (особенно опасны очень сильные конные и пешие рыцари). Но если все проделать достаточно быстро, то ваш монах успеет отойти с реликвией, тогда как ваша армия будет прикрывать его отход. Останется только донести реликвию до площадки в своем лагере, и миссия пройдена.

## 4. The Siege of Jerusalem

*Священный город Иерусалим. Его предстоит взять войскам Саладина. Только действовать надо осторожно, дабы не разрушить святые места. Иначе жители Иерусалима будут смотреть на Саладина не как на освободителя, а как на очередного захватчика.*

**Задача: уничтожить все 5 сторожевых башен, защищающих Иерусалим; при этом не должен быть разрушен ни один монастырь Иерусалима (Jerusalem Monastery), а также Dome of Rock.**

В этой миссии вы получите возможность спокойно отстроиться и даже обнести свое поселение крепостными стенами с башнями, а затем утюжить врага. С самого начала игры вам дается довольно мощный отряд. Поэтому можете смело прочесать окрестности и кое-где побить врага. (Можно уничтожить два домика и мельницу к западу от вас.)

Town Center поставьте прямо возле месторождения золота. Камень вы найдете на возвышенности к северо-западу от вас (вблизи правой верхней кромки карты). Возле вас бродит много овечьих стад, так что они станут источником пропитания на начальной стадии игры (пока противник еще не начал делать вылазки). Первым делом постройте несколько домиков и увеличьте численность крестьян на 10 – 15 человек. Основную массу направьте на добычу пропитания и вырубку леса. Постройте монастырь и сделайте монаха. Пусть он отправится в правый угол карты и принесет оттуда реликвию. Выделите 3 – 4 крестьян на постройку крепостных стен. (Не забудьте перекрыть проход к каменному карьеру.) Затем стройте башни и начинайте добывать камень (достаточно будет штук 6 башен по всему периметру вашей базы). Постройте университет и сделайте апгрейд стен и башен. Постройте замок, конюшню и Siege Workshop. Перейдите к Imperial Age. Сделайте апгрейд мамелюков и тяжелых верблюдов.

Доведите численность элитных мамелюков до двух десятков, тяжелых верблюдов – до дюжины. Добавьте к ним 5 монахов, 5 Siege Ram и всех арбалетчиков, приданных вам в начале игры. Это будет ваша ударная армия. С ее помощью надо сначала сровнять с землей два поселка тевтонских рыцарей, после чего вы сможете перейти к основной задаче. Один поселок находится вблизи левой верхней кромки карты (примерно посередине), второй – вблизи правой нижней (ближе к нижнему углу). (В центре карты – город Иерусалим.) С какого поселка начинать, не важно. Переходя от одного поселка к другому, обогните Иерусалим с юга. Там имеется множество ферм и мельниц – уничтожьте попутно все это хозяйство. Тем самым вы лишите продовольствия засевших в городе врагов.

Как только покончите с обоими поселками, постройте 3 – 4 требушета. Обнаружив очередную башню, расстреляйте ее из требушетов. При этом прочие юниты будут просто защищать требушеты от возможных вылазок неприятеля. С четырьмя башнями будет очень просто, поскольку все они расположены по периметру города (три – возле северной стены, и одна – возле южной). С пятой придется повозиться, поскольку она находится примерно в центре города и возле нее стоит монастырь. Так что придется ворваться в город, проломив крепостную стену в любом месте (но немного ближе будет с северной стороны).

## 5. Jihad!

***Саладин одержал ряд блестящих побед в пустыне. Иноземных государств уже фактически нет на Святой Земле. У крестоносцев остаются только три опорных пункта – три города-крепости.***

**Задача: уничтожить любые 2 из трех городов: Tiberias, Tyre, Ascalon.**

Ваш город находится практически в центре карты, на берегу моря. Всю левую от вас часть карты занимает море, очень богатое рыбой. Вблизи верхнего угла карты расположен островной город Tyre. Два других города – на материке: Ascalon – в нижнем углу карты, Tiberias – вблизи правой верхней кромки карты (примерно посередине или строго на восток от вашего города).

Сразу же постройте еще штук 6 Fishing Ships и займитесь рыбалкой. На территории вашего города имеется только одно месторождение золота да несколько деревьев. Зато за северо-восточной стеной – и камни, и золото, и целая пальмовая роща. Поэтому выделите двух крестьян, и пусть они обведут крепостными стенами все это богатство (фактически продолжив две старые городские стены и замкнув их за рощей). Доведите число крестьян до 12 – 15.

Как только наладите хозяйство, сразу же произведите штук 6 Fire Ships и штук 6 боевых верблюдов. Верблюдов просто держите «на стреме» на случай ранних атак противника. Корабли же направьте в левый угол карты – там имеется малюсенький остров, на котором жители города Тир обосновали небольшую рыболовецкую базу. Сожгите там пристань – это здорово подорвет экономику тирян. Верните корабли и поставьте их чуть

севернее своего города, чтобы они охраняли небольшой участок побережья, на котором тиряне любят высаживать свои войска. Задача кораблей — топить транспортные суда противника еще в море, не давая им возможности выгрузить войска. Все, с тирянами мы фактически разобрались. Вам только придется немного усилить флот во время игры и держать еще небольшую группу кораблей возле своей пристани на случай внезапного обхода.

Первым делом произведите монаха и направьте его в сопровождении 2 – 3 верблюдов чуть севернее города Herben, с которым вы ведете торговлю. Пусть монах разыщет там реликвию и отнесет ее в свой монастырь. Затем начинайте массовую штамповку армии. Вам надо произвести штук 6 лучников, штук 5 монахов, дюжину боевых верблюдов, дюжину конников и 6 – 8 катапульт. Постарайтесь сделать для них максимум апгрейдов. Более сильную армию вы вряд ли успеете собрать. Конечно, заманчиво построить замок и нашлепать мамелюков, но время вас будет сильно поджимать. Дело в том, что вскоре город Ascalon начнет строить Чудо Света. Если он его построит и оно простоит 350 лет (а по компьютерному времени это не такой уж большой срок), то миссию вы автоматически проиграете.

Так что выводите свою армию за ворота и идите на юго-восток, пока не упретесь в правую нижнюю часть карты. Затем поворачивайте на юго-запад, и вы выйдете к наименее защищенной части города Ascalon. Вам придется проломить три стены (внешние крепостные стены города, стены внутреннего двора и стены, огораживающие само Чудо), прежде чем вы доберетесь до Чуда Света. Держите конников и верблюдов полукольцом вокруг катапульт, дав им приказ «стоять на месте». Внутри того же полукольца расположите лучников (которые будут помогать конникам и верблюдам сдерживать натиск врага) и монахов, которые будут своевременно всех подлечивать. Битва предстоит очень тяжелая. (Можно дать только один совет: сразу же уничтожайте вражеские катапульты, как только их заметите; лучше всего сразу же переносить на них огонь своих катапульт.) Но вам по силам стереть этот город с лица земли. Правда, придется еще повозиться с вражеской флотилией, стоящей возле побережья. Так что лучше ударить по ней одновременно с суши и моря, подогнав с десяток кораблей-камикадзе и полдюжины Fire Ships.

После побоища у вас почти не останется армии. Тем не менее, самая трудная часть игры будет позади. Далее накопите примерно такие же силы и вдарьте по другому городу — Tiberias, разрушить который будет значительно проще, так как он слабее защищен. Затем вам останется найти и разгромить один замок, стоящий на отшибе (возле правого угла карты), и миссия на этом закончится.

## 6. The Lion and the Demon

*Узнав о взятии Иерусалима, три великих европейских державы (Англия, Франция и Римская Империя) объединяют свои усилия и организуют новый Крестовый Поход. Командует объединенными войсками европейцев сам Ричард Львиное Сердце — блестящий стратег и тактик. Войска Саладина зажаты в городе Acre. Спасти их может буквально Чудо.*

**Задача: построить Чудо Света и отстоять его.**

Тяжелая миссия. Хотя у вас уже есть отстроенный город и вы уже находитесь в Imperial Age, но против вас одновременно воюют 5 противников (то есть 5 баз). Правда, с самого начала игры у вас уже есть приличная армия, так что одного из противников можно подавить «в зародыше». Параллельно вам придется заниматься развитием хозяйства.

Итак, первым делом разгромим базу Иерусалима (раса византийцев; указывается белым цветом). Соберите все боевые юниты в одну армию и выйдите на возвышенность через северные ворота. База Иерусалим находится на востоке от вас. Но прямо не ходите,

так как в этом случае придется пробиваться через сторожевые башни и идти под обстрелом английских лучников. Вместо этого сверните на юго-восток и идите, пока не увидите брод. Перейдя через брод, двигайтесь на восток, прижимаясь к северной оконечности острова. Вскоре покажется еще один брод. Направьте через него катапульты, и они выйдут аккурат к Town Center иерусалимцев. Прочие юниты пустите дальше на восток, и пусть они перейдут через следующий брод. Бросьте их на подмогу катапультам — громить Town Center (через первый брод их лучше было не пускать, так как создалась бы толкучка, а сторожевые башни — совсем рядом). Затем прикончите всех крестьян (только не атакуйте ни замок, ни башни, стараясь держаться от них подальше). После этого иерусалимцы сдадутся, а все их здания автоматически разрушатся. После всего этого побоища у вас останется примерно половина армии — это нормально. Ведите ее назад, в город.

Одновременно с вылазкой развивайте хозяйство. Сразу же произведите еще 8 крестьян, еще штук 7 рыболовецких шхун и 3 торговых суда. Шхуны будут обеспечивать вас продовольствием; крестьян равномерно раскидайте на добычу прочих ресурсов; с помощью торговых судов установите торговые маршруты с персами (по одному маршруту от каждой вашей пристани), порт которых находится к югу от вас. Выделите одного крестьянина, и пусть он медленно, но верно строит сторожевые башни по периметру северных стен. На первое время (пока ваши войска в отлучке) произведите штук 5 конников — на тот случай, если враг подкатит осадные орудия. Далее занимайтесь только двумя вещами: клепайте все больше сторожевых башен вдоль северных стен и производите как можно больше конников (knights). Примерно в середине игры союзники-персы подкинут вам очень солидное подкрепление — 5 элитных боевых слонов. Когда достигните «потолка» населения, сделайте все возможные апгрейды для конницы и сторожевых башен.

Все это время вам придется отбивать комбинированные атаки противника. Самые опасные атаки — с применением осадных орудий. Англичане любят подводить 2—3 требушета в сопровождении 4—5 Scorpions и 5-6 Battering Rams; французы любят подкатывать мортиры (сразу примерно полдюжины), причем не чураются и обходных маневров (будьте готовы и к тому, что они могут подкрасться с востока); тевтонцы — исключительно Battering Rams: штук 6—10 за раз. Вот на эти случаи вам и нужна конница: как только появятся осадные орудия, сразу же выводите конников крушить их (у вас их должно быть не менее 20). Как только орудия будут побиты, возвращайте конников на лечение, не забыв запереть за ними ворота (на всякий случай, а то ваши лучники так и будут норовить преследовать неприятеля, выходя за ворота). Со всеми прочими атаками должны справляться ваши сторожевые башни (не забывайте их ремонтировать). Будут еще и морские атаки, но они не страшны. Основной удар будет принимать на себя ваш замок, расположенный в левом нижнем углу города: он будет исправно топить корабли противника. Свой флот держите возле него; вам потребуется построить еще 6—8 простеньких боевых кораблей (апгрейдить ничего не надо).

Особенно не спешите строить Чудо Света. Дело в том, что атаки противника ожесточатся, как только вы начнете его строить; так что лучше как следует подготовьтесь. Начните строить Чудо примерно тогда, когда добудете весь камень. Пусть сразу же все крестьяне строят его — так, разумеется быстрее. Чудо стройте в южной части города — так надежнее, да там и больше места. После постройки Чуда вам придется продержаться еще 300 лет.

## IV. Genghis Khan

*Великому хану Тамучину (более известному под именем Чингиз-Хана) удалось объединить разрозненные кочевые племена и создать колоссальную армию, покорившую всю Азию вплоть до границ Восточной Европы. Собственно, о татаро-монгольском иге*

*русские люди знают не понаслышке. Вам предстоит повторить боевой путь Великого Завоевателя.*

## 1. Crucible

*Хан Тамучин начал с того, что объединил множество разрозненных племен.*

**Задача: навестить все племена и склонить их к объединению, выполнив их задания.**

Направляйтесь к племени Ungirrads. Люди этого племени попросят вас принести им реликвию. Далее — к племени Kereyids. Те попросят 20 овец. К северу от их стоянки вы найдете 8 овец (группами 3 + 2 + 3). Еще севернее будет загон, охраняемый тремя конными лучниками из племени Kara-Khitai. Это племя ни на каких условиях не хочет присоединяться к Чингиз-Хану, так что придется этих конников убить. В загоне будет еще 8 овец. Отведите все 16 овец на стоянку Kereyids, а сами направляйтесь к известной вам стоянке Ungirrads. К северу от нее вы найдете еще 6 овец. Отведите и их. Kereyids присоединится к Чингиз-Хану, и вы получите еще 6 конных лучников и 2 монаха.

Объедините всех в одну армию и направляйтесь к стоянке племени Naiman. Путь очевиден — через брод к востоку от Kereyids. Перейдя через брод, сразу же сверните на северо-восток. (Если пойдете и дальше на восток, то наткнетесь на блокпост Kara-Khitai; конечно, его можно уничтожить практически без потерь, но к чему вам это?) Упершись в возвышенность, обойдите ее с востока. Люди из племени Naiman скажут, что враждуют с племенем Tayichi'uds и попросят его уничтожить.

Спускайтесь с возвышенности и идите на юго-восток по направлению к племени Uighurs. Немного не доходя до их стоянки, сверните на северо-восток. В небольшой долине вы найдете реликвию, а возле нее — трех волков. Убейте волков, и пусть один из монахов заберет реликвию. Теперь реликвию надо отнести племени Ungirrads. Туда можно пройти другим путем — через брод к югу от того места, где вы нашли реликвию и далее еще через два брода.

Установив реликвию в монастыре Ungirrads, вы получите 4 мангудаев. Возвращайтесь к Uighurs, и те попросят вас убить вожака стаи волков. Вожака со стаей вы найдете на возвышенности к востоку от стоянки Ungirrads. Расправиться с волками — плевое дело. Возвращайтесь к Ungirrads, и те присоединятся к Чингиз-Хану, дав вам 5 верблюдов.

Теперь ваш путь — к последнему племени Tayichi'uds. Как и следовало ожидать, они попросят вас уничтожить враждебное им племя Naiman. Выбор за вами. Но проще расправиться с племенем Tayichi'uds (они слабее). (Для этого предварительно откройте дипломатический экран и отметьте Tayichi'uds как Enemy.) Затем скачите к стоянке Naiman и сообщите радостную для них весть. На этом миссия пройдена.

## 2. A Life of Revenge

*Практически все племена объединены под знаменами Чингиз-Хана. Остался только хан Кушлак (Kushluk), сеющий семена раздора и претендующий на роль Великого Хана. Кушлак нашел прибежище у племени Kara-Khitai.*

**Задача: найти и убить хана Кушлака; шатер Чингиз-Хана должен при этом уцелеть.**

На северо-западе от вас имеется поселение племени Tayichi'uds. Убейте в нем всех воинов (этого всего-то 5 конных лучников), и крестьяне «согласятся» служить вам верой и правдой. Таким путем вы получите базу для дальнейшего развития.

Прежде всего наклепайте еще штук 10 — 15 крестьян и займитесь массовой разработкой всех ресурсов. Сразу же переведите всю армию к шатру — именно на него (а не на деревню) будут направлены все атаки противника. Перебросьте туда же парочку крестьян и отгородите шатер и прилегающие постройки сплошным деревянным забором (тяните от возвышенности до правой верхней кромки карты).

Затем как можно быстро перейдите к Feudal Age. Это даст вам возможность строить каменные стены и сторожевые башни. Постройте второй ряд каменной стены сразу за

деревянным забором. После этого поставьте вдоль всей стены (возле шатра — погуще) штук 6–8 сторожевых башен. Все, можете считать, что защита у вас непробиваема. О нее будут разбиваться все волны вражеских юнитов, поскольку у монголов пока еще нет осадных орудий. Вы даже можете не обращать внимания на защиту. Можно даже не делать апгрейда стен и сторожевых башен.

После этого перейдите к Castle Age и начните массовое производство обычных конников (Knight) и конных лучников (Cavalry Archer). Наклепайте дюжину конников и пару десятков конных лучников. Это будет ваш ударный кулак. Постарайтесь сделать для них все апгрейды. Теперь пора заняться Кушлаком. Выводите свою армию из поселка и идите на юго-запад, прижимаясь к северным горам. Сначала вы наткнетесь на юрты и постройки племени Kara-Khitai. Не громите их, а продолжайте следовать дальше, пока не наткнетесь на деревянный «загончик» и не увидите в нем Кушлака. Кушлак тут же смоется в свою деревню, расположенную возле левого угла карты. Пробейте «загончик» и бросайтесь в погоню за Кушлаком. Не обращайте внимания на «цепляющихся» врагов. Лучше всего сначала свернуть на юго-запад, выйти на русло реки, а затем идти вдоль него на запад. Река и выведет прямо к родному селению хана Кушлака. Вам останется только разыскать и убить его. (Обычно хан скрывается за крайними постройками вблизи левого угла карты.)

## 3. Into China

*Монголия покорена. На очереди — Китай. Но Великая Китайская Стена может представлять проблему, поскольку у Чингиз-Хана нет пока осадных орудий.*

**Задача: покорить китайские племена Tanguts, Hsi Hsia, Jin и Sung.**

Идите на юго-восток. У реки вы найдете транспортное судно. Переправьтесь на тот берег за два приема. Вы наткнетесь на поселение инженеров. Начните громить Lumber Mill. На звуки сражений начнут подтягиваться немногочисленные защитники поселка, и вы расправитесь с ними без труда. Пройдите дальше к Siege Workshop, где вы найдете катапульту и Battering Ram. Кроме того, получите 6 крестьян. Сразу же направьте катапульту громить Town Center, отведите крестьян вместе с четырьмя конниками к судну и переправьте их на тот берег. Пусть тем временем конники-лучники истребляют оставшихся крестьян. (Только держитесь подальше от Town Center.) В итоге вам надо уничтожить все поселение инженеров.

Тем временем ведите крестьян с конниками на восток. Найдите кусты с ягодами. Возле них удобно построить Town Center. Рядом же найдете золото (к западу) и камни (к юго-востоку). Только возле камней будут два волка, так что предварительно уничтожьте их с помощью конников. Далее начинайте развивать хозяйство стандартным образом, наклепав в первую очередь побольше крестьян. Как можно быстрее верните к себе конных лучников, ибо китайцы начнут атаковать вас очень рано. Потом перебросьте и осадные орудия. О защите базы можно особенно не беспокоиться: достаточно протянуть с запада на восток деревянный забор и поставить напротив ворот Великой Стены парочку своих башен. Оставьте также небольшой проход в заборе, чтобы конники могли быстро выскочить и порубить осадные орудия, если те появятся.

Не уходите в глухую оборону! В этой миссии очень ценно время, ибо племя Jin рано или поздно начнет строить Чудо Света, и вы автоматически проиграете, если оно продержится 300 лет. Поэтому как можно быстрее перейдите к Castle Age и соберите ударную группу из 5–7 катапульт, дюжины обычных конников, дюжины конников-лучников и 3–4 монахов. Пробейте Великую Стену вблизи левой верхней кромки карты и пройдите на юго-запад. Вскоре вы наткнетесь на группу из 6 мортир, которые перейдут на вашу сторону. А вот это действительно круто! Ведите всю армию на юг (мимо ягодных кустов), пока не упретесь в канал. Обратите внимание на юго-восток: за каналом расположена база «красных» (племя Tanguts), причем до большинства зданий прекрасно достреливают

мортиры! Начните обстрел, выставив с северо-востока от мортир щит в виде конников (прикажите конникам «не сходить с места») — об этот щит будут разбиваться волны потревоженных на базе китайцев. База «красных» расположена на своеобразном искусственном полуострове, который соединен с «материком» только узким перешейком на северо-востоке, так что китайцы попадут в собственную же западню. Не забывайте только все время штамповать все новых конников и подтягивать их к месту сражения. Как только поток «встревоженных» иссякнет, врывайтесь на полуостров и довершите разгром.

Поставьте на полуострове конюшню и Archery Range, дабы производить юниты «не отходя от кассы». Как только кончатся собственные месторождения камня и золота, разработайте те, что вы нашли за Великой Стеной. Поднакопите еще немного сил и разбейте еще два весьма хиленьких племени — Sung (к юго-западу от полуострова) и Hsi Hsia (к юго-востоку от полуострова). Затем дойдет черед и до «крепкого орешка» — племени Jin, которое расположено на острове возле правой нижней кромки карты. Так что без флота не обойтись. Только клепайте в основном транспортные судна, а боевых кораблей потребуется не более 5 — 7 (в основном для прикрытия транспортных). У племени Jin возведена целая крепость со множеством защитных башен и двумя замками. Поэтому желательно прихватить с собой хотя бы один требушет. Но это уж как получится, ибо вас будет сильно поджимать время, так как к тому времени Jin уже успеют построить Чудо Света. Надо будет быстренько его уничтожить. Чудо расположено примерно в центре крепости, и к нему легче всего подобраться с севера. Возможно, первая ваша атака не увенчается полным успехом. Главное — уничтожить Чудо, а разгромить «желтых» вы всегда успеете, ибо у вас значительный перевес в ресурсах.

## 4. The Horde Rides West

*Армия монголов под предводительством Саботая (Sabotai) направляется на Русь. С фланга остается Персия.*

**Задачи: как можно быстрее доставить Trade Cards персидскому шаху; разгромить русских; разгромить персов. Саботай должен остаться в живых.**

*Персидский шах ждет от нас подарка. Но монголы коварны: в торговых повозках притаились наемные убийцы. Лишившись шаха, персы не будут столь грозны, как раньше.*

Сразу же ведите Trade Cards к Чуду Света персов, возле которого стоит шах. Стража беспрепятственно вас везде пропустит, поскольку пока что персы и монголы — союзники. (Только не берите конников для сопровождения повозок.) Как только повозки достигнут Чуда Света, из них выскочат двое убийц и прикончат шаха (если надо — направьте их на шаха сами). Все очень просто. Главное — не мешкать, а то шах спустя некоторое время скроется. После гибели шаха компьютер будет играть значительно хуже (за персов).

Одновременно вам надо будет делать еще два дела — наладить добычу ресурсов и сделать рейд конницы с верхней базы. Сначала о рейде: ведите конников на запад, где вы найдете чуждое монгольское поселение, охраняемое всего лишь двумя конниками. Убейте конников, и все здания этого поселка перейдут к вам. Самое главное — вы получите 2 Archery Range, где можно быстро наклепать конников-стрелков. Здесь же вы найдете месторождение золота (с уже построенным рудником). Второе месторождение золота есть на второй базе (в той, что возле правого угла карты). В первую очередь наладьте массовую добычу золота и леса, так как для производства конных лучников нужны только эти ресурсы. Камень пока что не добывайте, пропитание — совсем немного, лишь бы хватило на производство еще 8 — 10 крестьян. Сейчас самое главное — быстро сколотить мощный отряд конных лучников и напасть на русских, пока они не успели как следует развиться.

Для налета на русских понадобится пара дюжин конных лучников. В принципе, поселок русских находится на юго-западе от верхней базы, но если вы пойдете прямо, то напоретесь на замок. Поэтому сначала идите на юг и, дойдя до озера, поверните на запад.

Действуйте по принципу налетчиков: осыпайте градом стрел, а затем отходите, не вступая в рукопашную схватку. (Полезно разделить всю армию на 2 группы.) Если действовать умело, то потеряете не более 3 – 5 всадников, хотя у русских будет примерно столько же юнитов (2 дюжины). Покончив с боевыми юнитами, «пасите» места сбора ресурсов, уничтожая крестьян. На Town Center не ходите — перебьют всех. Постройте поближе Siege Workshop и сделайте в нем 2 Battering Rams — ими и долбите Town Center, а затем и замок; затем сровняйте с землей весь поселок, если русские все еще не будут сдаваться.

После этого можете немного перевести дух и развиваться уже спокойно. Персы почти не будут предпринимать атак, так что обносить свои базы каменными стенами не обязательно. Только держите на всякий случай дюжину pikemen, так как могут наведываться слоны — «фирменное» оружие персов. Разгром персов — это уже дело техники: здесь можно действовать на любой вкус. Конечно, понадобятся осадные орудия, но немного — штук 5. У персов почти нет сторожевых башен (зато есть два замка). Главную опасность будут представлять боевые слоны: их там штук 8 (главным образом, возле Чуда Света). Против слонов хороша все та же тактика «hit and run», так как слоны малоподвижны, а конные лучники монголов очень шустры (не забудьте сделать их апгрейд до Heavy Cavalry Archers). В качестве прикрытия к ним наклепайте pikemen.

## 5. The Promise

*Азия покорена. Чингиз-Хан уже стар и немощен. Однако монгольская империя не может не расширяться — это сам принцип ее жизни. Поэтому третий сын Великого Хана организует поход на Восточную Европу.*

**Задача: захватить три флага: польский (polish), немецкий (german) и богемский (bohemian).**

Флагами отмечены три места на вражеских территориях. Флаг считается захваченным, если до его места добрался хотя бы один ваш юнит (неважно, если его потом убьют или на то же место встанет враг — флаг не переходит из рук в руки).

Стратегический план такой. Сначала надо разобраться с поляками (синий цвет) — они у вас под самым носом. Их поселок весьма слабенький и охраняется только двумя сторожевыми башнями. Камня у поляков нет, следовательно, защитных стен тоже не будет. Поселок надо уничтожить весь, несмотря на задание capture the flag (вы же не хотите все время иметь базу противника под самым боком). Затем принимайтесь за немцев (красный цвет) — они в нижнем углу карты. Их город обнесен крепостными стенами и защищен посолиднее. Кроме того, у немцев примерно посередине карты есть еще и замок со сторожевой башней, окруженной стенами. Немцев тоже надо выжечь «на корню». Затем останутся богемцы — это «чума». Богемцы не развиваются, но у них с самого начала игры есть громаднейшая армия, укрытая в их крепости. В самой крепости и на подступах к ней понатыкано множество Bombard Towers. Брать приступом такую крепость не хватит никаких сил. К счастью, есть способ выманить противника из крепости, и об этом способе вам сообщат по ходу игры: надо **построить 3 замка на территории, обозначенной флагами** (примерно в центре карты). После этого враг ринется атаковать эти замки, а вы получите возможность побить его армию и добраться до заветного флага.

Теперь по порядку. С самого начала игры у вас будет достаточно времени, чтобы развиться и опрокинуть поляков. Сосредоточьтесь сначала на добыче леса и золота, поскольку нужно сделать ставку на мангудаях (mangudai), для производства которых требуются только эти ресурсы. Камень для начала вам потребуется только на то, чтобы построить замок (позднее увеличьте его добычу и ни в коем случае не продавайте камень). Питания для начала надо тоже немного: чтобы наклепать еще штук 10 – 14 крестьян и сделать несколько апгрейдов конных стрелков в Blacksmith. Но с самого начала постройте монастырь, произведите монаха и направьте его в верхний угол карты. Пусть

монах отыщет там реликвию и принесет ее в монастырь. Затем стройте Siege Workshop и замок. Замок лучше всего поставить вблизи места добычи камня — с того направления будут идти поляки. Не мешало также перегородить это место деревянным забором. Перекройте также забором северный вход в вашу базу (на возвышенности).

Для атаки на поляков достаточно дюжины мангудаев, четырех Battering Rams и двух священников. Только особенно не спешите нападать — пусть поляки нападут первыми, и вам будет легче защищаться за забором под прикрытием замка. Только следите, не подогнал ли враг катапульты и сразу же атакуйте их. Затем переходит в контрнаступление. Первым делом сметите с помощью Rams сторожевую башню на проходе, затем — Town Center. Но поляки сдаваться не будут, так что придется сокрушить и вторую башню, и все здания, производящие юниты. Мангудаев используйте только для борьбы с юнитами противника и для отстрела крестьян. Параллельно с этим произведите у себя 4—5 «скорпионов», так как примерно в это время начнут подходить немцы. Они будут делать большой крюк по возвышенности, чтобы спуститься в вашу низину с севера. А в это время «скорпионы» будут их расстреливать. Неприятности могут вызвать только crossbowmen, способные вести ответный огонь по «скорпионам».

Затем принимайтесь за немцев. К этому времени у вас будет достаточно ресурсов, чтобы перейти в Imperial Age и сделать пару требушетов. Ведите всю свою армию (мангудаев, «скорпионов» и парочку монахов) на возвышенность, прихватив требушеты. С помощью требушетов расстреляйте сначала замок, а затем и сторожевую вышку, обнесенную стенами. Теперь ничто не будет препятствовать вам войти в круг, отмеченный флагами. Здесь же найдутся и залежи камня. Приведите крестьянина, и пусть он построит Town Center прямо возле залежей камней. Наделайте крестьян в новом центре и займитесь массовой разработкой камня на новом месте. Попутно подлечите/подремонтируйте свою армию. Вам надо набрать штук 20 элитных мангудаев, 5—6 «скорпионов», 3—4 монахов и 2—3 требушета вкупе с 2—3 Battering Rams. Этими силами можно без проблем снести город немцев в нижнем углу карты.

После этого можете вообще расслабиться. Останутся только богемцы. Воинов у них очень много, но они ВООБЩЕ НЕ РАЗВИВАЮТСЯ. Так что вас никто никуда не гонит. Постройте 2 замка в области, отмеченной флагами; третий замок пока что не стройте, но оставьте для него место. Отгородитесь с северо-запада (промежуток между горами и озером) двойным рядом стен; поставьте там же 4—6 сторожевых башен. Не забудьте перегородить и тыл — юго-восточное направление (от бывшей башни немцев до гор); там достаточно поставить 2—3 башни. Постарайтесь сделать все апгрейды для замка, стен и башен (да и для элитных мангудаев). Если не будет хватать камня, покупайте его на рынке, продавая лес и продовольствие. В конце концов, можно разработать еще два каменных месторождения: к юго-востоку (возле бывшего города немцев) и к западу (возле монастыря) от вас.

Попутно наберите армию: 4—5 требушетов, 4—5 монахов и штук 30—40 элитных мангудаев (пока не достигнете потолка в 75 жителей). («Скорпионов» оставьте в крепости.) Отведите всю эту армию на запад и разыщите монастырь. Там к вам присоединится еще один монах и 8 Huskarl'ов — это очень мощные пехотинцы. Только теперь ставьте третий замок. Как только он будет готов, из замка богемцев хлынет вся многочисленная рать атаковать ваш замок. Там будут только паладины, «чемпионы», Rams, катапульты и 4—5 требушетов. Паладины ринутся в обход, стремясь зайти с юго-восточного направления. Но, встретив там отпор, просто замрут на месте. Вся остальная ватага будет лезть напролом. Как только будут развернуты требушеты противника, берите всех мангудаев и ударьте по ним с тыла, заодно круша и прочие осадные орудия. Перебить всех не составит никакого труда. С той же легкостью вы теперь ворветесь в замок богемцев, ведь там почти не осталось юнитов: есть только 3 монаха и 2 катапульты во внутреннем дворике, где и находится заветный флаг. Пробиться туда — пара пустяков, ибо все Bombard Towers

легко расстреливаются требушетами. Только обращайте внимание на возвышенности, ибо там притаилось несколько катапульт.

## 6. Pax Mongolia

*Монголы идут дальше — на Западную Европу. На их пути единственное препятствие — Венгрия с довольно сильными рыцарями. Передовые отряды монголов уперлись в замерзшую реку Sajo и ждут подкрепления. Переправиться через реку можно только по мосту. Тот, кто контролирует мост, контролирует битву.*

**Задача: продержаться до прихода подкрепления; разгромить венгров.**

Первые 5—7 минут игры венгры не будут атаковать вообще (если не считать отдельных разведчиков). Поэтому у вас есть время серьезно подготовиться к их встрече, понастроив каменных стен и башен. Камня понадобится очень много, поэтому бросьте практически всех крестьян на его добычу. На заготовку леса, пищи и золота достаточно будет выделить 2—3 крестьянина.

Возле моста у вас уже есть несколько сторожевых башен. Используйте их для передней линии обороны, то есть протяните вдоль них с востока (от леса) на запад небольшой фрагмент стены (не забыв сделать в нем ворота). Затем поверните стену на юг, чтобы она вышла как раз за мост. Получится Г-образная стена. Затем протяните прямой участок стены с юга (от того же леса) на север (до возвышенности), чтобы прикрыть вход в ваш поселок с востока. Работать надо быстро (выделите на возведение стен сразу 3—4 крестьянина), ибо примерно в это время появится полдюжины Cavalier — они должны упереться в стены, из-за которых их расстреляют ваши мангудаи. После отражения этой атаки перекройте еще небольшой участок от возвышенности до озера (и чуть дальше вплоть до правого верхнего угла карты) — теперь ваш поселок закрыт со всех сторон. После этого начинайте клепать башни по всему периметру. Постройте монастырь и сделайте парочку монахов. В конюшне начинайте производить простых конников (Knights или Cavalier, если успеете сделать апгрейд).

Через 10 минут венгры бросят на вас очень крупные силы. Самое опасное — 6 требушетов. Сразу же бросайте на требущеты своих конников (Light Cavalry, Knights, только не мангудаев — пусть они постреливают из-за стен), а затем отходите под защиту своих стен. Такие атаки будут периодически повторяться. В противодействие им устраивайте только кратковременные вылазки — пусть враг разбивается о ваши защитные башни. Постепенно копите силы, производя только Cavalier и мангудаев (сделайте апгрейд до элитных мангудаев). Кроме того, нашлепайте штук 6—8 Battering Rams и 3—4 требушета.

Через 40 минут игры наконец-то явится Sabotai (мощный конник) и приведет собой подкрепление — это еще 10 диверсантов (saboteur). Диверсанты хороши тем, что мгновенно взрывают почти любое здание (кроме замка). (После взрыва диверсант гибнет.) Это сигнал к атаке на крепость венгров. Сразу же пускайте Battering Rams атаковать замок на другой стороне моста. Старайтесь поддерживать их огнем мангудаев, но далеко не суйтесь. А вот когда замок будет разрушен, сразу же бросайте всю свою армию через мост (попутно уничтожив две сторожевые башни). Не забудьте также прихватить монахов и требушеты. Возьмите также с собой парочку крестьян. Переправиться на ту сторону нужно очень быстро, так вскоре венгры уничтожат мост. Крестьяне понадобятся вам для того, чтобы построить на стороне венгров Siege Workshop (и другие здания по мере надобности). Дальнейшая тактика действий очевидна: Battering Rams при поддержке требушетов крушат замки (а их у венгров 4); сторожевые башни выносятся с помощью требушетов; диверсанты мгновенное взрывают здания, производящие юниты. За всем этим делом «надзирают» мангудаи и Cavaliers, расправляясь с редкими юнитами противника. Надо уничтожить все постройки венгров, кроме домов и крепостных стен.

# V. Barbarossa

*Германия была основана приблизительно в 800 году н. э. как часть Священной Римской Империи. К 1100 году Римская Империи трещит по всем швам. В это время (точнее, в 1121 г.) в Германии приходит к власти Фредерик I, прозванный Барбароссой (за свою красную бороду). Властный и амбициозный, Барбаросса стремится восстановить Великую Империю, а затем даже организует третий Крестовый поход.*

## 1. Holly Roman Emperor

*Первый шаг к объединению Великой Империи — объединение разрозненных германских герцогств. Надо показать зарвавшимся герцогам свою силу.*

**Задача: захватить 4 из 6 реликвий.**

аждая реликвия находится в одном из герцогств, коих, как нетрудно догадаться, шесть. Так что вам придется вести войну одновременно с шестью противниками! Но не все так плохо, так как в самом начале игры вы технически опережаете многие герцогства. Кроме того, у вас уже есть маленькая армия, так что 2 самых слабых герцогства можно раздавить с самого начала игры.

Сначала возьмитесь за герцогство Swabia. Оно находится к северо-западу от вас и ничем пока что не защищено (нет ни башен, ни крепостных стен). Правда, у Swabia есть штук 5 Light Cavalry, но вы-то сильнее! Так что сразу же переправляйте конников, пехоту и катапульту через северо-западный мост. Параллельно начните производство монаха (сразу же отправьте его вслед за армией) и поставьте Siege Workshop. Наделайте еще крестьян (насколько хватит начального запаса пищи) и распределите их на добычу леса, пищи и золота — камень вам понадобится не сразу. Как только здание будет готово, начните производство Battering Ram. Тем временем ведите конников и пехотинцев дальше по дороге, пока не упретесь в домики. Начните крушить один из них. Тут же слетится вражеская кавалерия, которую вы должны порубить, потеряв не больше двух юнитов. К этому времени должен подойти монах — пусть он подлечит вашу армию. Затем подойдет и катапульта, направьте ее пока что крушить казарму (к северу от вас). Как только прибудет Battering Ram, можно заняться главным делом — сокрушить Town Center. Налетайте одновременно всеми юнитами, и пусть монах подлечивает воинов. При штурме Town Center вы, вероятнее всего, потеряете одно осадное орудие — это не беда. Затем останется только перебить всех крестьян. После этого Swabia автоматически сдастся. Разрушьте еще монастырь. Там будет реликвия — пусть монах отнесет ее в свой монастырь.

Теперь сразу же принимайтесь за герцогство Burgundy, которое находится на юго-западе от вашей базы. Направьте туда свои войска. Кроме того, вам понадобится с полдюжины лучников; желательно иметь всего 2 катапульты и 2 Battering Ram. Желательно, чтобы все эти юниты вы произвели еще в ходе разборок в первом герцогстве. В Бургундии изначально не было никаких войск, правда, к вашему приходу там появится с полдюжины юнитов (преимущественно это будут лучники). Кроме того, на этой базе есть три сторожевые башни. Но все это не должно составить никаких проблем. Как действовать — вы уже знаете. (Крушить все башни не обязательно, достаточно сровнять с землей Town Center и перебить всех крестьян.) После разгрома не забудьте прихватить вторую реликвию.

После этого временно уйдите в глухую оборону. Для этого перекройте воротами все четыре выхода со своего острова и поставьте возле каждых ворот по 1—2 сторожевых башни. Затем наклепайте армию. Упор сделайте на обычных конников и Crossbowmen. Из осадных орудий понадобится 4—5 Battering Rams. Монахов желательно иметь примерно столько же.

Третьей вашей целью будет герцогство Бавария к юго-востоку от вас. Оно окружено каменными стенами, но главные ворота охраняются только двумя сторожевыми башня-

ми. Там и пробивайтесь. Миновав главные ворота, сверните на восток, где и найдете монастырь. Разрушьте его, и пусть один из монахов заберет и отнесет реликвию. Крушить все баварские здания вовсе не обязательно (хотя можно и позволить себе такую роскошь). Далее двигайтесь дальше на восток (по дороге), где придется снести еще одну башню у вторых ворот. За этими воротами уже фактически начинается герцогство Австрия. Он не обнесено стенами и не имеет защитных башен. Зато вам придется продираться на другой конец герцогства, где и расположился монастырь. Кроме того, возле монастыря имеется замок, так что придется разрушить сначала его. Затем уничтожьте монастырь, извлеките из него четвертую реликвию и унесите ее в собственный монастырь. На этом миссия закончится.

## 2. Henry the Lion

*Германия стала богатейшей провинцией Римской Империи. Ей требуются новые земли для дальнейшего расширения. Взор Барбароссы устремлен на Польшу. Принц саксонский Генри обещает свою помощь.*

**Задача: разгромить Польшу.**

С самого начала игры у вас фактически нет базы — в том смысле, что нет ни Town Center, ни крестьян, а потому вы не можете добывать ресурсы, а также не можете ничего строить. Зато у вас есть несколько зданий, производящих юниты (даже замок). Есть и начальный запас ресурсов, а потому сразу же задайте производство 6 Knights и 5 Battering Rams.

Дипломатическая обстановка такова. Вы имеете два союзных герцогства — Саксонию и Баварию. Время от времени они будут давать вам ресурсы, если вы будете их защищать от посягательств врагов. Кроме того, у вас есть неплохой союзник — принц Генри со своей армией (базы у него тоже фактически нет). Но Генри — союзник до поры до времени. Как только вы разрушите первый же польский замок, Генри провозгласит сам себя императором всей Германии и объявит вам войну. То есть в вашем тылу появится серьезный враг.

Предвидя это предательство, поступите следующим образом. Направьте на польский замок только 2 Battering Rams. Ближайший замок находится к северо-востоку от Саксонии (ведите Battering Rams по просеке мимо двух ваших Outposts). Всю прочую армию соберите возле Siege Workshop Генри (со стороны, противоположной его замку). Пара ваших Battering Rams без труда разгромят замок, так как в самом начале игры у поляков вообще нет юнитов (и нет базы в том смысле, что поляки не будут строить новые здания и не будут добывать ресурсы; зато непрерывно будут штамповать юниты в уже готовых зданиях).

После этого Генри станет вашим врагом. Но ваши юниты уже находятся там, где надо. Сначала разгромите его Siege Workshop, затем — замок (попутно будете разбираться и с юнитами). После этого в «загончике», окруженном стенами (левый угол карты), появятся «нейтральные» крестьяне. Сразу же направьте Rams долбить «загончик», а остальные ваши юниты пусть крушат остальные здания, производящие юниты. Как только пробьете «загончик», все 10 крестьян станут вашими.

Начиная с этого момента игра выйдет на «стандартные рельсы». Теперь вы можете построить Town Center и нормальным образом добывать ресурсы. Только придется поторопиться, так как поляки уже успели наштамповать с десяток Huskarl'ов, которые потянутся к вам цепочкой. Кроме них, будут еще только осадные орудия и корабли. Три War Galleys не замедлят явиться и начнут громить вашу пристань. Так что лучше подготовиться загодя к их встрече, наштамповав штук 5–6 дешевых Demolition Ships. (Вообще у поляков есть только 2 Siege Workshops, 2 пристани и осталось еще 2 замка).

Town Center поставьте возле месторождения золота (которое разрабатывают саксонцы). Камень вам совсем не понадобится, так что сразу же продайте его. Лес, золото и пи-

ща будут нужны примерно в равных пропорциях. Только сначала сделайте упор на дерево, так как первым делом желательно построить монастырь и изготовить парочку монахов. Один монах подлечит вашу армию, а второй принесет реликвию из «загончика» и установит ее в своем монастыре.

План действий такой. Достаточно будет разрушить еще один польский замок, после чего поляки сразу сдадутся и миссия закончится. Проще и быстрее всего переправить осадные орудия к замку на корабле. С этой целью постройте два транспортных корабля и загрузите на них 3 – 5 Battering Rams и штук 5 – 7 Knights (конники нужны на всякий случай в качестве охранников). Выделите им в качестве сопровождения (на всякий случай, если еще остались польские корабли) 3 – 4 Fire Ships. Ведите корабли по следующему маршруту: по руслу реки сначала на северо-восток, затем на север. Дойдя до польской пристани, поворачивайте на северо-запад и огибайте (через брод) мыс. После второго брода русло реки раздвоится, образовав острый мыс. Вот на этот мыс и высаживайте свою армию. Совсем близко будет польский замок. Разрушьте его, и миссия пройдена.

## 3. Pope and Antipope

*Римский Папа считает, что это Церковь, а не Император стоит во главе Римской Империи. Требуется вправить ему мозги. Барбаросса решает оказать давление на северные итальянские города.*

**Задача: обратить (convert) собор в Милане.**

Соберите всю свою рать, включая монахов, и идите на юго-восток вдоль берега реки. Вы найдете реликвию, и пусть один из монахов отнесет ее в ваш монастырь. Все прочие юниты двигайте затем на восток. Вскоре вы наткнетесь на враждебных поселок Crema. В нем будет только 4 лучника и 4 pikemen'а, справиться с которыми можно без малейшего труда. Затем пусть ваши воины крушат Archery Range и Barracks — это единственные здания, производящие юниты, которые есть в поселке. Пусть тем временем монахи завербуют одного из крестьян противника. С этого момента вы сможете развивать свою базу. Постройте Town Center прямо тут же, возле месторождений, коих в поселке имеется в изобилии. Первым делом (после домиков) постройте Siege Center и произведите несколько Battering Rams, дабы уничтожить Town Center «зеленых» и навсегда с ними покончить. Поглядывайте и на реку — возможна активность французского флота. Если необходимо, придите на помощь к своим союзникам (Carcano) — французские корабли могут напасть на их порт. Постройте Trade Cart и установите торговый маршрут с рынком союзников.

После этого вам надо будет как следует развиться и собрать мощную армию. Надоедать вам будут только французы, регулярно посылая на ваш берег транспортные корабли с 4 – 5 юнитами на борту. На первых порах (пока у вас почти нет армии) можно заманивать вражеские юниты к Town Center'у и расправляться с ними там. В первое время производите в основном Knights, дабы быстро реагировать на вражеские маневры. Одно из первых дел — построить замок прямо на берегу реки, в том месте, где любят высаживаться французы. Под прикрытием этого замка можно построить и вторую пристань. Рядом же с первой пристанью полезно возвести две сторожевые башни. Время от времени стройте на первой пристани fire ships, однако взять под контроль всю реку вы вряд ли сможете. Обязательно перейдите к Imperial Age. Очень желательно сделать апгрейд конников до паладинов. Для монахов обязательно сделайте Redemption (иначе попросту не сможете обратить собор) и, желательно, Sancity (увеличивает здоровье) и Fervor (увеличивает скорость движения). Вам надо набрать как минимум 5 монахов, 5 – 8 Teutonic Knights (в качестве телохранителей к монахам), 12 – 15 Hand Cannoneers, 12 – 15 Paladins (для борьбы с катапультами противника и просто в качестве сил быстрого реагирования) и 3 – 4 осадных бревна. Сажайте всю рать на транспортные корабли (желательно сделать для них апгрейд Careening) и выделите им в сопровождение все свои боевые корабли

(как минимум 5—6 штук). Далее плывите по следующему маршруту: к пристани союзников, от нее строго на запад, пока не упретесь в берег. Затем поворачивайте на юг и далее вниз по руслу маленькой речки (мимо форпоста французов). Когда упретесь в тупик, высаживайте всю армию. Отсюда — кратчайший путь к миланскому собору. Только сначала придется раздолбить крепостные стены (сторожевых башен там нет). Миланцы объявят тревогу, и к месту вашей высадки начнут подтягиваться их силы. Теперь у вас на выбор две тактики: либо остаться на берегу при поддержке своих кораблей и рубить подходящего противника, пока наконец-то поток врагов не иссякнет; либо сразу же рвануть к собору, поставить монахов делать свое дело и занять вокруг них круговую оборону. В любом случае помните, что нет необходимости громить врага, достаточно только обратить его собор.

## 4. The Lombard League

*Перед Барбароссой стоит трудная задача — Империя раскалывается. Когда Барбаросса находится в Италии, начинают волнения в Германии, а когда он в Германии — смута поднимается в Италии. Но у Барбароссы есть «секретное оружие» — принц Henry the Lion, которого Барбаросса пощадил, несмотря на его вероломное предательство. С помощью Генри Барбаросса решает покорить «независимые» итальянские города, образовавшие Ломбардскую Лигу.*

**Задача: построить Чудо Света внутри крепостных стен одного из городов — Венеции (Venice), Падуи (Padua) или Вероны (Verona).**

Сразу же жмите на кнопку «пауза». Вы оказались в плачевном положении — с горсткой юнитов внутри «дырявой» крепости. Во время паузы распределите всех крестьян латать дыры (исходя из принципа «каждому крестьянину — по дыре»). Один из транспортных кораблей направьте по речке на северо-восток. Конников натравите на катапульты, а тевтонских рыцарей сначала просто выведите через ворота. Как только все они окажутся вне крепостных стен, заприте ворота, дабы через них ненароком не прошмыгнул враг. Нащупайте требушет (он развернут чуть севернее) и направьте тевтонских рыцарей крушить его. Конники тем временем должны уничтожить обе катапульты. После этого бросайте конников на ближайших лучников (на Rams не обращайте внимания). Тевтоны быстро сокрушат требушет, и на этом их миссия, равно как и миссия конников, завершится — они погибнут смертью храбрых, но дело свое они уже сделали. К этому времени крестьяне закончат латать дыры. Прикажите им построить 2—3 сторожевые башни возле северных стен. Оставшиеся юниты врага решат идти в обход — через два брода (через остров к юго-востоку от вас). Тем лучше для вас. Дело в том, что примерно в это время (даже раньше) транспортный корабль выйдет к морю и обнаружит там солидное подкрепление в виде флотилии кораблей. Поставьте все боевые корабли возле брода, и пусть они расстреливают неприятельские войска, идущие в обход. В этом им помогут катапульты — разгрузите их (как и прочие юниты) в свой город.

Затем начинайте добывать ресурсы (камень почти не понадобится, а львиную долю пропитания будут добывать fishing ships). Из зданий вам надо будет только наклепать домиков (чтобы достичь потолка численности в 75), построить монастырь (парочка монахов нужна для лечения), Siege Workshop и конюшню. Кроме того, перекройте каменной стеной брод на ваш остров (нижний угол карты), где, собственно, вы и будете добывать ресурсы.

Одновременно со всем этим хозяйством вам придется вести боевые действия. Выводите всю свою армию на север, где вы наткнетесь на небольшой поселок Падуи (для справки: сам город Падуя находится в верхнем углу карты). Его надо тут же вынести, пока он не успел развиться. Используйте для этого катапульты, а все прочие юниты пусть их охраняют (прихватите и крестьянина для их ремонта). Собственно, в поселке будет всего 3 конника и 3 сторожевые башни. После этого двигайтесь дальше на север. За ле-

сом вы увидите крестьян из города Верона, разрабатывающих лес и камень. Сам город находится чуть дальше к северо-востоку, и в нем есть только месторождение золота (и лес). Перебейте их там и разгромите все постройки; не давайте веронцам больше возможности добывать там ресурсы.

К тому времени у вас будут готовы конюшня и Siege Workshop. Начните производить Battering Rams (их надо штук 5) и конников (knights). Чем больше конников, тем лучше; сразу же направляйте их к своей армии. Тем временем подходите к воротам Вероны и начинайте долбить их, уничтожая попутно выходящих из города защитников. Как только будут готовы 5 Battering Rams, грузите их на транспортный корабль, прихватив с собой 2 монахов и 3 крестьян (их лучше загрузить на отдельный корабль). Теперь вы можете одновременно ударить по Вероне и с моря (есть путь по реке, ведущий прямо в город). Сначала вводите боевые корабли, и пусть они начнут обстреливать сторожевые башни, стоящие на входе в бухту. К тому времени вы уже должны пробиться и с суши — пусть помогут катапульты. Сразу же разгружайте корабль с Battering Rams и вводите их в действие (другой корабль пока придержите в безопасном месте). Перебив всю охрану, сровняйте с землей все здания. Затем сразу же заделайте все проходы (ставьте свою стену рядом с воротами Вероны), оставьте на всякий случай только одни свои ворота.

Примерно в это время подлый Генри опять переметнется во вражеский лагерь, нагло провозгласив самого себя Императором. Так что одним врагом будет больше. Но это не беда: никаких организованных атак на вас не будет (только отдельные наезды отдельных юнитов). Первым делом постройте Town Center и доведите число крестьян (на новом месте) до 10–12. Затем не мешало бы построить по 1–2 сторожевых башни на каждом направлении, и только потом заняться строительством Чуда Света. Вы выиграете, как только построите Чудо (его не надо удерживать столько-то лет, как это было в других миссиях).

## 5. Barbarossa's March

*Италия и Германия признали верховную власть Барбароссы. Смирился с нею и Римский Папа. Теперь взоры Священной Римской Империи обращены на Восток — Папа организует третий Крестовый поход на Святую Землю. В отличие от Франции и Англии, у Барбароссы нет собственного флота, а потому он вынужден вести свои войска пешим ходом через Турцию.*

**Задача: довести, по меньшей мере, 10 воинов до лагеря Hospitaller (на место, помеченное флагом).**

Двигайтесь на юго-запад. Впереди пустите лучников, за ними монахов. Возле переправы вас поджидает вражеский Galleon. Лучники при поддержке монахов расправятся с ним без потерь. (Только отслеживайте, по кому стреляет Galleon, и самостоятельно лечите этот юнит монахами, не полагаясь на то, что монахи сделают это сами.) Далее перегруппируйтесь. Впереди пустит pikemen и тевтонских рыцарей, за ними — лучников и монахов; пусть все шествие замыкают катапульты и требушеты; конницу держите на фланге в качестве сил быстрого реагирования. Переправившись через реку, вы выйдете к домику. Из домика выскочат 4 мамелюка — это засада. Их можно прикончить без потерь со своей стороны.

Далее есть два пути прохождения этой миссии. Дело в том, что нужный вам лагерь находится на другом материке, так что совершенно необходимы транспортные корабли, чтобы переправиться через пролив. Корабли можно получить только у союзников — византийцев либо в Галиполе, либо в Константинополе. В Галиполе вы получите корабли без проблем, но это будет всего 4 транспортных корабля безо всякого прикрытия со стороны боевых кораблей. Поэтому переправиться через пролив, в котором хозяйничают сарацины, будет весьма проблематично. В Константинополе же есть мощный флот, однако там возникнут кое-какие проблемы (об этом ниже). Тем не менее, рекомендуем вам идти через Константинополь (ниже описывается именно этот способ прохождения).

Итак, достигнув домика, поверните свою армию на юго-восток и остановитесь на уровне леса (сохраняя прежний порядок: впереди pikemen и тевтонские рыцари и т. д.). Переведите катапульты в режим «No Attack» (дабы катапульты не побили своих — вскоре будет заварушка), все прочие юниты, кроме конницы, — в режим «Stand Ground». Проведите конницу чуть дальше на юго-восток. Когда она подъедет к воротам Константинополя, местный правитель возопит что-то типа: «О, нет! Опять эти крестоносцы на мою голову!» и объявит вас врагом. Вправить ему мозги можно очень просто: достаточно довести хотя бы один свой юнит до Чуда Света, построенного в Константинополе. Но это будет потом. А сейчас приготовьтесь к сражению. Просто отведите свою конницу чуть в сторону и немного подождите. Вскоре из города повалит на вас местная гвардия. Вражеских конников и pikemen пропустите — пусть они «въедут» в ряды ваших pikemen, и тогда сразу переведите все свои юниты в режим «defensive» (рекомендуется предварительно нажать на «паузу»). А как только появятся катапульты, натравите на них своих конников. Вот, собственно, и все. Потеряете не более 5 юнитов, и на этом все сражение и закончится. В Константинополе больше нет юнитов, и они там не производятся. Поэтому можете неспешно развернуть требушеты и снести все сторожевые башни возле ворот, а затем и сами ворота. Внутри города будет единственное «кусачее» здание — это замок. Так что можете загодя развернуть требушеты и сровнять оный замок с землей. А можно поступить и без лишнего разрушения: просто направьте к Чуду Света парочку паладинов. Их скорости и брони будет достаточно, чтобы дотянуть до Чуда (потом вы их подлечите).

В любом случае, как только хотя бы один ваш юнит достигнет Чуда, так местный правитель переменит тон и выделит вам целую флотилию, лишь бы вы убрались с его глаз долой. Вам будет дана прекрасная эскадра боевых кораблей. После этого не расслабляйтесь, ибо вам предстоит дальше вести одновременно морскую и сухопутную битву. К воротам Константинополя двинется небольшая армия сарацин (4 тяжелых верблюда, 3 элитных мамелюка и 2 катапульты), и вам лучше встретить ее в чистом поле, образовав полукруг перед воротами (которые окажутся у вас в тылу). Конницу опять же держите сбоку и бросайте ее сразу же на вражеские катапульты. Флот не выводите в открытое море, а сгруппируйте его возле морских ворот Константинополя. Все внимание на Heavy Demolition Ships противника: уничтожайте их еще на подходе. Свои demolition ships попридержите до того момента, когда к вам подрулит целая группа галеонов противника. Неприятельская флотилия будет даже сильнее вашей, но вы победите за счет того, что корабли противника будут подтягиваться поодиночке и маленькими группками. Обе битвы закончатся почти одновременно. После этого подтягивайте все свои сухопутные юниты к Чуду, лечите их и грузите на транспортные корабли. Но тем временем поглядывайте на море: там еще будут вертеться 4 demolition ships противника, разыскивая ваши корабли. Рано или поздно они подрулят к морским воротам, где их и надобно вовремя заметить и расстрелять.

После этого море будет совершенно чистым (если не считать Bombard Cannons противника на отдельных островах). Теперь вам предстоит переправиться через пролив и высадиться на противоположном берегу. Только вот незадача: почти весь берег скалистый, так что высадка возможна только в двух местах. Первое место — к югу от Константинополя, и после высадки там вам предстоит пробиваться через два замка со сторожевыми башнями и приличным числом юнитов. Второй путь чуть попроще (хотя и там есть свои сложности). Его-то мы и опишем.

Итак, направляйте флотилию на юго-восток, пока не нащупаете бухту. Плывите вдоль бухты на восток и высаживайте всю армию на северный берег. Потом пустите паладинов чуть дальше на север, и пусть возле озера они прикончат монаха. Начнет стрелять Keep — не обращайте на нее внимания. Проведите паладинов чуть дальше на север и разделайтесь с четырьмя конными лучниками (зачем их оставлять у себя в тылу?). Возвращайте паладинов назад и подлечите их. Пройдите чуть на северо-восток и на север,

пока не нащупаете проход на южную возвышенность. Разверните здесь свои войска стандартным полукругом. Дальше на юг — небольшой форпост противника: 2 Keeps, 8 тяжелых конных лучников, 2 тяжелых верблюда и 2 Bombard Cannons. Проще поступить следующим образом: пустите всех паладинов на юг, прижимаясь к западному склону. Так вы выйдете напрямую к Bombard Cannons. Их вы должны порубить в любом случае. Далее сразу же отводите своих паладинов назад. Увязавшиеся за вами конники и верблюды будут встречены пиками pikemen и тяжелыми мечами тевтонских рыцарей, равно как и стрелами лучников. Во всем этом сражении вы потеряете 3—4 юнита, что совсем не страшно. Дальше просто проходите чуть ближе на юг, разворачивайте требушеты и сносите стоящие на пути Keeps.

Пройдя еще дальше на юг, вы обнаружите очередной подъем на очередную возвышенность. Только подняться на нее будет мешать лес. Но это не проблема: деревья быстро уничтожаются с помощью катапульт (прикажите им **Attack Ground**). Дальше ведите сначала только конницу: поднявшись на возвышенность, сверните на запад и уничтожьте 4 Bombard Cannons и 2 тяжелых верблюда. Дальнейший путь прост и очевиден. Только перед самым лагерем вы наткнетесь на стаю волков (штук 20), которую можно легко порубить все теми же паладинами. Вам останется только довести 10 юнитов до площадки возле замка (она отмечена флагами), и миссия завершится.

P. S. На всякий случай: на острове в окрестности левого угла карты есть 6 «бесхозных» элитных throwing axemen и один требушет, которые присоединятся к вам, если вы их разыщете.

## 6. The Emperor Sleeping

*Странный несчастный случай — Барбаросса тонет в реке на пути к Святой Земле. (То ли не выдержало сердце 67-летнего воина, то ли доспехи оказались слишком тяжелыми.) Как бы там ни было, но со смертью Барбароссы фактически заканчивается участие Римской Империи в третьем Крестовом походе. Остается только горстка самых верных рыцарей, которые решают не бросать начатое дело и доставить своего Императора, хотя бы мертвым, к главному храму Иерусалима.*

**Задача: доставить тело Барбароссы (в бочке) к главному собору Иерусалима (Dome of Rock). Сам собор, естественно, не должен быть разрушен.**

Первые 10 минут игры персы и сарацины будут вашими союзниками. Используйте это обстоятельство и заведите все ваши войска в город персов, пока что это еще можно сделать. Паладинов поставьте возле двух катапульт (когда персы станут вашими врагами, паладины автоматически уничтожат эти катапульты); pikemen рассредоточьте возле двух конюшен (там еще будут пастись слоны), чуть выше поставьте лучников. Крестьяне уже разбиты у вас на 4 группы по 6 человек. Направьте одну группу валить лес, другую — добывать золото, третью — клепать домики (надо набрать лимит в 75 человек). (Пищи на первых порах надо будет очень мало: пока что произведите одного крестьянина, и пусть он занимается скотоводством; овец подведите к Town Center из загончика.) Четвертую группу крестьян направьте на юг. Примерно возле реликвии постройте монастырь, чуть южнее — конюшню, еще чуть южнее — Siege Workshop. Пока вы не можете производить новые юниты, сделайте апгрейд до Capped Ram и изучите Illumination. Далее заложите сплошной каменной стеной весь проход от города персов до возвышенности вблизи правой верхней кромки карты, где находится лагерь сарацин — так вас не обойдут с фланга. Здесь же, на углу города персов, возведите замок. А рядом с воротами персов поставьте пару сторожевых башен.

Как только все домики будут готовы, направьте артель строителей добывать лес и золото. Как только появится возможность, начинайте клепать юниты. Монахов желательно иметь штук 5—7 (пусть первый из них затащит реликвию в монастырь). Capped Rams сразу же направляйте к Town Center персов — достаточно будет четырех; парочку обяза-

тельно оставьте перед воротами (ведь их придется ломать, как только персы станут вашими врагами). Непрерывно производите конников (очень желательно сделать апгрейд до Cavaliers). Какую-то их часть придется оставить в своем лагере — возле юнитов противника. Возможно, что из города к вам выйдет парочка слонов. Это и к лучшему: расположите монахов вокруг одного из них, и пусть они начнут заниматься «охмурением», как только персы станут вашими врагами. Подведите тележку с императором к замку — там она будет в большей безопасности.

Но вот 10 минут истекли. Сразу же прикажите крушить Town Center противника и ворота. Пусть паладины порубят катапульты. К Town Center потянутся боевые слоны — старайтесь поколоть их с помощью pikemen. Конницу противника уничтожайте своими паладинами и Cavaliers (не забывайте подключать и лучников). Главное — разрушить Town Center. После этого быстренько отводите все юниты к воротам города персов, которые к этому времени уже должны быть разрушены (Capped Rams можно перенацелить на стоящие рядом конюшни — не пытайтесь спасти их.) Возле ворот, под защитами стен своего замка, и держите оборону. Главный фокус — переманивать на свою сторону слонов противника. При этом придется постоянно маневрировать своей конницей, дабы вовремя обнаруживать и уничтожать катапульты и (особенно!) требушеты противника. Когда у вас будет уже 6—8 боевых слонов и штук 15—20 конников, можете переходить в контратаку и планомерно утюжить весь поселок персов, вплоть до замка. На замок достаточно «натравить» 4 Capped Rams. После этого быстренько заложите сплошной стеной ворота, ведущие в лагерь сарацин (на северо-востоке). На всякий случай поставьте возле них сторожевую башню.

Теперь у вас есть немного времени для ремонта и лечения. Используйте его также для того, чтобы усилить свою конницу. Сейчас главное — не ввязываться в крупномасштабный конфликт с сарацинами. Но постарайтесь пораньше пробить южную стену города персов (в том месте, где начинается палаточный лагерь сарацин). Поставьте там свои ворота. Как только сарацины подгонят туда свои катапульты и требушет, самое время врываться в их лагерь и крушить сначала юниты, а затем — палатки (у вас должно быть штук 20—25 конников и 6—8 слонов). Палаточный лагерь надо разрушить полностью. Весь фокус в том, что тогда у сарацин не будет жилища и они попросту не смогут производить новые юниты. Затем подлечите все юниты и подгоните тележку с императором.

Дальше будет совсем все просто. Сарацины уже фактически парализованы, а у Иерусалима вообще нет боевых юнитов. Вам практически никто (если не считать редких арбалетчиков) не будет мешать дойти до стен Иерусалима и начать долбить их в любом месте. (Лучше всего — вблизи правой нижней кромки карты, так как там вообще нет башен.) Будут только постреливать сторожевые башни, но это мелочи. Кроме того, в самом Иерусалиме есть штук 5 монахов, которые начнут «охмурять» ваши юниты еще из-за стен. Поэтому постарайтесь пробить стены как можно раньше (подключайте и слонов) и порубить монахов. Собор находится во внутреннем дворике, который охраняется двумя сторожевыми башнями. Уничтожьте башни и спокойно заводите тележку к собору (на место, помеченное флагами). Миссия пройдена.

# РАСЫ: плюсы и минусы

## Britions

**Сила**: англичане имеют самых лучших лучников — с самой большой дальностью стрельбы. Их уникальный юнит, Longbowman, вообще не имеет себе равных в этом деле (если не брать в расчет Bombard Cannon и Trebuchet). У англичан хорошая пехота и благоприятная экономика.

**Слабость**: полное отсутствие порохового оружия и осадных орудий высшего класса. Англичан легко уничтожить с помощью комбинации Siege Onager + Knights, если они будут производить только Longbowman, Pikeman и Trebuchet.

## Byzantines

**Сила**: византийцам доступна самая большая часть технологического дерева, и они могут производить почти все юниты (не хватает только девяти апгрейдов). Они могут легко противостоять самым разным типам атак, поскольку Pikeman, Camel и Skirmisher обходятся византийцам на 25% дешевле, следовательно, они могут наштамповать их очень быстро. Кроме того, их уникальный юнит, Cataphract, — гроза для всех пехотинцев. Добавьте сюда еще строительный бонус (при переходе в каждый новый век их здания прочнее на 10%), и вы поймете, что византийцы — мощнейшая оборонительная раса.

**Слабость**: «ровность» византийцев является одновременно их слабостью. У них нет специализации, нет явно выраженных крутых юнитов. Бонусы имеют только FireShip и Cataphract. Та же ситуация и в экономике. Единственный бонус — переход к Imperial Age обходится на 33% дешевле. Бонус, конечно, не слабый, но им все и исчерпывается.

## Celts

**Сила**: кельты обладают самой быстрой пехотой. Им доступны все осадные орудия со всеми апгрейдами (кроме Bombard Cannon), которые стреляют на 20% быстрее. Это позволяет кельтам организовывать мощные атаки на вражеские крепости при поддержки весьма проворных пехотинцев. У кельтов также неплохая экономика, поскольку они валят лес на 15% быстрее.

**Слабость**: хилые лучники и монахи. Лучники лишены множества апгрейдов и не могут «дорасти» до арбалетчиков. Handcannoneers также недоступны. Монахи лишены важнейших апгрейдов, что не позволяет им переманивать на свою сторону здания и монахов противника.

## Chinese

**Сила**: китайцы имеют, пожалуй, самый крутой бонус в экономике (у них на 3 крестьянина больше в самом начале игры, а Town Center поддерживает аж 10 человек). Но главное — все науки даются китайцам дешевле! А среди технологий и апгрейдов китайцам недоступны только 11 открытий (в этом отношении китайцев опережают только византийцы). Скорострельные Chu Ko Nu (уникальный юнит) способны остановить почти любую атаку противника.

**Слабость**: китайцам недоступно множество крутых юнитов из Века Империй, включая Paladin, Bombard Cannon, Hand Cannoneer и Elite Cannon Galleon. В таком же печальном положении находятся только англичане, но у них это несколько компенсируется мощными лучниками.

## Franks

**Сила**: французы обладают самой мощной кавалерией, поскольку все их конники на 20% здоровее. Армию французских паладинов очень трудно остановить. У французов также неплохая экономика, поскольку все апгрейды ферм достаются им даром, а возведение замков обходится на 25% дешевле.

**Слабость**: самая медленная пехота из-за отсутствия апгрейда squire. Лучники весьма слабы, поскольку не могут дорасти до арбалетчиков, и им также недостает ряда апгрейдов. Французам трудно защищаться из-за отсутствия самых мощных защитных башен: Keeps и Bombard Towers.

## Goths

**Сила**: сила готов в массовости. Готы обладают самыми дешевыми пехотинцами, что позволяет им быстро создавать грандиозные пехотные армии, которые могут смести все на своем пути. Уникальный юнит — пехотинец Huskarls — обладает уникальной броней, делающей его практически невосприимчивым к стрелам вражеским лучникам.

**Слабость**: единственная раса, которая не может строить крепостных стен (и, как следствие, сторожевых башен). Это делает готов самой слабой расой в игре. Единственный шанс готов — задавить противника, пока он еще не успел как следует развиться. Кроме того, у готов весьма хилые монахи, а также эта раса не может производить арбалетчиков, паладинов и Siege Onager вкупе с Siege Ram.

## Japanese

**Сила**: у японцев грандиозная пехота, и берет она качеством, а не массовостью, как у готов. Самурай орудует своим мечом быстрее всех остальных юнитов в игре; кроме того, самураи имеют бонус при борьбе с уникальными юнитами других рас. У японцев приличные лучники, которым доступно множество апгрейдов. Японцы работают быстрее остальных рас, что дает им существенный бонус в экономике. У них приличный флот, а рыболовецкие шхуны японцев вдвое прочное и лучше защищены.

**Слабость**: недоступны Paladin и Bombard Tower; не хватает множества апгрейдов в сфере экономики. Японцам несколько труднее атаковать вражеские крепости, поскольку у них нет Siege Onager, Siege Ram и Bombard Cannon.

## Mongols

**Сила**: у монголов самая лучшая легкая кавалерия (+30% HP) и лучшие конные лучники. Уникальный юнит — конный Mangudai — сам по себе классный лучник и обладает бонусом при борьбе с осадными орудиями противника. У монголов прекрасный флот и хороший набор осадных орудий.

**Слабость**: отсутствуют все юниты с пороховым оружием, кроме Cannon Galleon. Слабые монахи и невозможность строить Keep и Bombard Tower. Конные лучники монголов очень сильны, но требуют к себе пристального внимания, поскольку их сила — во внезапных набегах.

## Persians

**Сила**: СЛОНЫ, СЛОНЫ и еще раз СЛОНЫ. Слон — самый мощный юнит в игре, однако жрет много ресурсов, малоповоротлив и нуждается в защите от толпы вражеских pikemen. У персов прекрасная кавалерия, в которую входят даже боевые верблюды. Персы очень быстро работают, что дает им солидный экономический бонус.

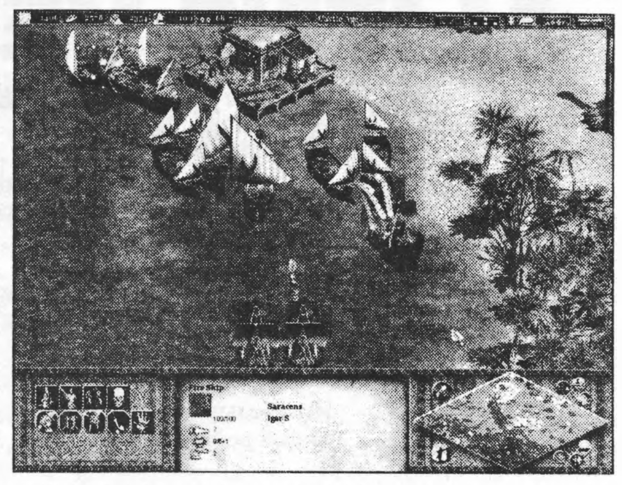
**Слабость**: трудновато в защите из-за отсутствия Keeps, Bombards Town и возможности укреплять стены (fortified walls). Это немного компенсируется тем, что Town Centers и Docks персов вдвое прочнее, но не так уж существенно. Слабые монахи. Плохая пехота (нет апгрейдов в Веке Империй) и недоступны арбалетчики.

## Saracens

**Сила**: сарацины — прекрасные киллеры для кавалерии. Поставьте линию pikemen, а за ними — мамелюков: о такую стену разобьется любая конница, даже французские паладины. (Добавьте к этому еще боевых верблюдов.) Прекрасный морской флот с существенными бонусами (транспортные суда вдвое прочнее и перевозят вдвое больше пассажиров, а Galleys стреляют на 20% чаще). Весьма полное технологическое дерево (в этом отношении сарацины уступают только византийцам и китайцам). Конные лучники сарацин за счет своего бонуса (+3) громят вражеские здания столь же эффективно, как и пешие Longswordsmen.

**Слабость**: недоступен апгрейд Knights до Cavaliers и Paladins.

## Teutons



**Сила**: тевтонские рыцари — самые мощные пехотинцы в игре. У тевтонцев сильные монахи, которым доступны все апгрейды и которые лечат с вдвое большего расстояния. Town Centers имеют существенный бонус и вмещают в себя вдвое больше юнитов. Со всеми апгрейдами Town Center стреляет дальше любого юнита в игре, кроме требушета. Доступны все башни. Прекрасная оборонительная раса. Фермы стоят на 33% дешевле, что позволяет экономить лес для других построек.

**Слабость**: очень медленная армия. У кавалерии нет апгрейда Husbandry, недоступна Light Cavalry и Heavy Horse Archer. Лучники тоже слабоваты — не могут дорасти до арбалетчиков, и не хватает апгрейда Bracer.

## Turks

**Сила**: вы полюбите эту расу, если вам нравится пороховое оружие. Турки обладаю уникальным юнитом с пороховым оружием — Janissary, который доступен уже в Castle Age. Их «пороховые» юниты на 50% здоровее. Исследование пороховых технологий стоит туркам на 50% дешевле, а знание химии дается им вообще даром.

**Слабость**: туркам нужны буквально тонны золота из-за «пороховых» юнитов. И что делать туркам, когда золото иссякнет? В такой ситуации большинство игроков переключается на производство pikemen и elite skirmishers, но туркам эти юниты недоступны! Турки несколько слабоваты на начальной стадии игры, но как только добираются до Castle Age, то становятся весьма сильными. Тем более что им доступны все виды сторожевых башен.

## Vikings

**Сила**: единственная раса, которая обладает сразу двумя уникальными юнитами. У викингов мощная пехота (бонус по здоровью), а их уникальный пехотинец Berserker может сам себя лечить (здоровье восстанавливается со скоростью 1 HP в секунду). У викингов очень сильный флот, который обходится им на 20% дешевле. Уникальный корабль Longboat выстреливает за раз 3 стрелы, что делает его очень грозным юнитом.

**Слабость**: плохая кавалерия из-за недоступности Paladins, Heavy Cav Archers, Camels и апгрейдов Husbandry и Plate Barding. Полное отсутствие «пороховых» юнитов. Монахи лишены множества апгрейдов.

# ИНТЕРНЕТ

Крупнейшие сайты, посвященные Age of Empires II:

www.aoe2.com
www.aoe2.net
www.ageofkings.com
www.ageofkings.org
www.strategyplanet.com/aok/

# ALIENS VERSUS PREDATOR

Разработчик: **Fox Interactive**
Издатель: **Fox Interactive**
Выход: **май 1999 г.**
Жанр: **3D-action**
Требования: **P-233, 32 Мб, 3Dfx**

Графика: **9**
Звук: **10**
Играбельность: **7**
Общий рейтинг: **8.7**

**Невероятная сложность немного портит процесс игры, но сам замысел и его реализация грандиозны**

## COLONIAL MARINE

Страх. Он сворачивался кольцами, переливаясь всеми оттенками стального цвета. Рождался в сознании обреченного человека, усыпленного временным затишьем. Резкий вой сирены вспорол затаившуюся тишину, но он не смог убить Страх, рожденный во сне и живущий ныне в реальности.

Weyland-Yutani Bioweapons Research Facility. Прошло 10 лет с тех пор, как случилось то злопамятное происшествие в испытательном блоке огромного комплекса. Оно получило название — Hadley Hope.

### DERELICT

Не самое лучшее ваше пробуждение. Несколько секунд, чтобы стряхнуть остатки сна и проверить автомат. Все в боевой готовности. Встревоженный голос сообщит о начавшейся эвакуации. Красные огни аварийного освещения на мгновение освещают комнату, после чего она погружается в беспросветный мрак. Хорошо еще, что вас снабдили прибором ночного видения, а то даже в своем отсеке дверь нельзя найти. Бегом отсюда, мало ли что случилось — это может быть опасно для жизни. Пробежав пару поворотов, вы окажетесь у двери с зеленой табличкой «EXIT». Она откроется только в том случае, если вы разобьете стекло в выключателе и опустите вниз рубильник. Тяжелые створки пришли в движение. С тихим угрожающим скрипом они откроют темную пасть и поглотят ваше тело. Узкий коридор приведет вас в небольшой зал непонятного назначения. Спрыгните вниз и найдите кнопку, открывающую дверь. Она находится по другую сторону колонны, поэтому не удивляйтесь, что дверь перед вами остается закрытой.

Ваш командир, судя по всему, находящийся где-то в безопасном месте, будет беспрерывно давать советы и ценные указания: куда пойти, что сделать. Слушайте внимательно начальство — хоть оно и выражается некультурно, но говорит дело. В данном случае Главный пошлет вас в Инкубатор. Яйца Чужих стерилизованы, поэтому опасаться нечего. Спуститесь по лестнице вниз к двери с надписью «Выход», и оттуда будет рукой подать до огромного зала с фантастической изогнутой трубой, изредка показывающей свои очертания в темноте. Включите прибор ночного видения и идите вдоль нее до тех пор, пока не найдете движущуюся платформу, которая в мгновение ока доставит вас на самый верх.

Неприятные новости: оттуда сообщили, что вы здесь не один, что-то страшное движется с огромной скоростью вам навстречу. Запомните, с этого момента вы — жертва. Уже запищал всполошенный радар. Оно близко, будьте готовы. Кошмар из сна мчится на вас из красного марева! Пальцы в испуге нажимают курок автомата, и вот поверженное существо лежит на полу в агонии, разбрызгивая вокруг кислоту, которая разъедает пол и стены. Все, затихло. Идем дальше. Используйте лифт, чтобы подняться на второй ярус, где-то здесь будет вход в туннель.

Следите за сканером движения — Чужие с одинаковой ловкостью двигаются как по полу, так и по потолку, поэтому не доверяйте только глазам: слух и сканер надежнее будут. По коридору бегите, никуда не сворачивая (слева будет зал, там внизу можно найти патроны). В конце концов вы найдете цилиндрическую комнату с огромным искрящимся столбом посередине. Вам нужно будет перейти на другую сторону и продолжить движение по прямой. Вскоре вы остановитесь на развилке. Повернуть надо направо, ибо там спрятан рубильник, открывающий главную дверь — скорее всего ту, которая ведет от этого кошмара подальше. Но до нее надо еще дойти в «собранном» состоянии, а это ох как нелегко! Вернитесь немного назад, до зала с огромной трубой (туда можно спуститься на лифтовой платформе). В самом низу отыщите небольшой буторок у стенки, своего рода насыпь. Возле нее откроется дверь, через нее вы выйдете на основной испытательный полигон, где находится огромный артефакт Чужих — что-то вроде космического корабля. Зайдите осторожно туда — все-таки вы в самом логове врага. Сразу поворачивайте налево, там найдете лифт (в 60-х в Америке на таких белье в прачечную опускали). Спуститесь в самые недра корабля. Прямо по центру будет замершая в вечном каменном сне фигура гигантского инопланетянина. Отстрелив головы парочке Чужих, пройдитесь вдоль стены, там будет незаметный туннель. Еще немного, и вы почти на свободе.

## COLONY

Будете ли вы довольны полученной свободой? Можете считать, что наконец-то вырвались из первого круга Ада, правда, попали не в Чистилище, а во второй, более страшный круг. Тяжелая круглая дверь медленно откинулась в сторону. А не страшно выходить? Добрый голос командира успокаивает, вот сейчас он дает очередную задачу: включить питание комплекса. Следующие приказы дадут на месте. Вперед.

Выйдя из здания (сначала перестреляйте всех Ксеноморфов, а потом выходите на открытое пространство), поверните направо и идите между домами. Приметьте огромные ворота, их придется открывать, но это позже; сейчас продолжайте движение, пока не попадете в туннель первого уровня. Включайте прибор ночного видения и аккуратно идите вперед, сворачивать не надо. Здесь вас ждут. В общем, доживите до конце туннеля, а там разбейте стекло и прыгайте в генераторную. Четыре рубильника — это все, что вам нужно. Когда последний контакт замкнется, загорятся лампочки, станет немного светлее, но на шум сбежится вся нечисть с этого уровня, поэтому будьте готовы отразить атаку с трех сторон.

Чтобы убивать стало легче, поднимитесь на второй этаж при помощи лифта и протиснитесь в маленькую дырочку. Smartgun лежит точно в центре. Хороший пулемет: обладает невысокой пробивной силой, но сам наводится, чем заметно облегчает задачу попадания в бегущую цель. Поступило новое задание — выбраться отсюда и найти главное здание, где на третьем уровне будет код доступа к замку центральных ворот. Сделаем так: выходите быстро наружу. Теперь бегом к Северным воротам. Как только вы окажетесь рядом с ними, раздастся странный звук, будто что-то подняли вверх на цепях. Попробуйте открыть эту дверь: слева опустите рубильник и заходите внутрь.

Поверните направо, здесь придется протиснуться через парочку отверстий, и так до тех пор, пока не попадете на перекресток, залитый по колено водой. Вот теперь садитесь на лифт и поднимайтесь прямиком на третий этаж. Вроде Чужих нет, спокойно поворачивайте направо. Вот и Главная лаборатория, как раз то, что нам сейчас нужно. За левой

дверью активизируйте пять генераторов, опустив пять рубильников по стенам. Заработавшее радио выдаст новую информацию — найти главного инженера живым или мертвым. У него есть карточка доступа к центральным воротам. Его приблизительное местоположение — Медицинская лаборатория на втором уровне. Напротив лифта, на котором вы сюда доехали, есть лестницы, вот по ним вы и сможете спуститься на второй этаж. У самого входа в лабораторию вы найдете оброненный кем-то огнемет. Он хорошо действует против Чужих, но есть большая опасность поджечь самого себя. Найдите вход в другой сектор лаборатории (где огромная дыра перед дверью). Не заходя туда, попытайтесь перестрелять вех Фэйсхангеров, мелких тварей, так и норовящих прыгнуть вам на лицо. Когда путь будет свободен, заходите туда. Конечно, главный инженер не смог дожить до вашего прихода и поэтому оставил карточку доступа свободно лежать на полу. Подняв ее, вернитесь на первый этаж (к дырке, из которой выпали), при помощи трех труб запрыгните туда обратно, а там и до поверхности недалеко.

Вернувшись к Центральным воротам, примените добытую с таким трудом карточку и выходите наружу, где вас уже ждут новые поступления врагов. Пройдя через весь овраг, вы окажетесь прямо перед машиной APC, которая быстро доставит ваше израненное тело на новое место.

## INVASION

### *Weyland-Yotami Atmosphere Processor*

Уверяю вас, здесь легче не будет. Первое задание — выключить охлаждающую систему — уже практически невыполнимо для обычного человека, но... можно попытаться. Для того чтобы выключить ее, нужно будет повернуть последовательно пять огромных вентилей, разбросанных по всему зданию.

Итак, поднимайтесь вверх по лестнице. Боже мой, кровь Хищника на полу! Лучше с этим созданием в ближайшее время не встречаться, ибо встреча чаще всего оказывается последней в вашей жизни. Будем надеяться... Еще раз поднимитесь наверх, прямо за дверью вы найдете вход в красного цвета извилистый коридор. Он заканчивается в небольшом зале с желтой подсветкой. Зайдите в единственную дверь и сразу поворачивайте направо. Перед вами будет немного закругленная лестница, к которой постоянно прибывают все новые партии Чужих. Поэтому, не теряя понапрасну времени, взбирайтесь наверх и за дверью поворачивайте первый кран, останавливающий вентилятор. Отлично, будем искать остальные четыре. Такое ощущение, что становится жарче...

Вернитесь немного назад, к развилке, и поверните уже налево. Выйдете к новым местам. Никуда не поднимаясь, поверните сразу за дверью направо и спрыгните вниз. Слева от вас на стене будет висеть еще один маленький краник. Перед тем как его повернуть, внимательно оглядитесь вокруг, пока не увидите красную дверь этажом выше. Рассчитайте путь (опустится платформа, когда повернете краник), а после активизируйте замки секретной платформы. Быстрее вперед, может быть, успеете проскользнуть между захлопывающимися створками! А если нет, то и не надо, продолжим наш путь. На большой платформе спуститесь вниз, но будьте осторожнее с маленькими «прилипалами». Расправившись с врагами, нырните в красный коридор, который проведет вас в небольшую комнатку с двумя баками. На одном из них надо повернуть кран, тогда откроется некая важная дверь.

Когда отыщете комнату с тремя огромными баллонами, увенчанными огромными кранами, поднимитесь на лифте наверх. На перекрестке поверните налево. Здесь вас предупредят, что вы находитесь возле комнаты управления. Как раз в ней и находится второй вентиль. Осталось две штуки (под лестницей лежит бронежилет, проверьте). Выйдите в коридор с небольшими каютами и поверните на развилке направо. Там же увидите небольшую красную дверь у самого потолка. Посмотрите вверх: видите балку с желтыми мигающими фонарями? Сделайте один выстрел, и тяжелая плита рухнет вниз. Аккуратно пройдите по узкой лесенке, пробегающие мимо Чужие попытаются скинуть вас, но вы не

поддавайтесь. В самом конце увидите два последних вентиля. Как только повернете их, бегите на исходную позицию, т. е. к упавшей плите. За поворотом есть большая дверь, раньше освещенная красной лампочкой. Нам к ней. Ага! Зажегшийся зеленый свет неоднозначно намекает на возможность прохождения сквозь нее. Попробуем... Вот мы и оказались на взлетной площадке, с минуты на минуту подлетит спасательный корабль. Отстрелив головы последним Чужим, заходите на борт спасателя по услужливо поданному трапу.

## ORBITA

Вы почти дома. Но сюда во время вашего отсутствия пробралась вся эта инопланетная нечисть. Настало время провести уборку. Зайдите в барокамеру, там вам сравняют внутреннее давление с корабельным, заодно проверят на загрязнение. Когда эта малоприятная процедура закончится, вы получите свободный доступ к основным комплексам орбитального судна. Справа в окне болтается еще один корабль, вот как раз на нем и сидит ваше начальство. Хорошо устроились! Пока вы тут рискуете каждую секунду, они спокойно там чаи гоняют. Погодите... Неизвестный корабль причудливой формы внезапно вынырнул из черноты космоса и атаковал командирский крейсер. После первого же выстрела отломился стыковочный блок, соседний корабль беспомощно завертелся вокруг своей оси. Надеюсь, никто не пострадал.

На противоположной от окна стене поверните небольшой рычаг, открывающий огромную дверь. С первых же шагов вас атакует Хищник. Пренеприятная встреча. Три раза она заканчивалась моей преждевременной смертью. Но и Хищник не бессмертен, в конце концов он истек зеленой кровушкой, предварительно получив несколько килограммов свинца. Идите дальше, на первой развилке поверните прямо, тогда вам достанется оброненное кем-то оружие и аптечки. Когда подберете все, вернитесь немного назад и шагайте по нехоженому коридору. Там вы должны будете спуститься по лестнице. Начинается самое интересное. Вы попали в жилые отсеки корабля, которые набиты до краев оружием и противником. Маленькие каютки служат идеальным местом для внезапного нападения откуда-нибудь сверху или из-за угла. Особенно это дело любят маленькие Фэйсхангерры. Задерживаться здесь особо не будем, кроме проблем, тут ничего нет. Пройдя весь жилой отсек насквозь, вы выйдете в небольшую комнату, где командир, очевидно, не пострадавший во время атаки, посоветует, как можно быстрее добраться до единственной спасательной капсулы.

Но не все так просто: перед отступлением офицеры корабля решили привести в действие новую защитную систему, основанную на лазерной технологии отслеживания противника и дальнейшего его уничтожения. Поблагодарите доброе начальство и быстро бегите наверх, где вас ожидает платформа. Поднявшись еще раз наверх, вы попадете в космическую оранжерею, где раньше выращивалось питание для солдат. Не останавливаясь ни на секунду, бегите через весь огород, там в самом конце будет дверь, ведущая к спасательным шлюпкам. Прыгайте в красное отверстие и смотрите свой счет.

## TYRARGO

***Biocontainment system sabotaged***

Здесь одни Чужие. Из представителей земной расы вы — единственный экземпляр, и не ждите пощады: таких, как вы, тут не любят. Выходите на небольшую грузовую площадку. Да здесь было настоящее побоище! Ящики разбросаны по полу в беспорядке, следы от выстрелов украшают все стены. Поднимитесь на смотровую площадку и нажмите там пару кнопочек, тогда откроется дверь в рубку управления. Пройдя полукруглый коридор, получите приказ как можно быстрее попасть в машинное отделение. Там никого сейчас нет, поэтому ищите вентиляционную решетку. Разбив ее выстрелом, проползайте в узкое отверстие. В конце зала (куда вы попадете через пару секунд) найдите дверь. За ней при помощи рычага активизируйте лифт и поднимайтесь наверх.

Дверь в главный реактор заперта, чтобы открыть ее, придется вам включить систему охлаждения. Если вы потратили много времени, выключая ее, то запуск произойдет намного быстрее. Идите по правому коридору, тогда в самом его конце вы наткнетесь на нужную кнопку. Вернитесь к запертой двери, она уже стала синего цвета. Вам туда... Бегите, ибо Чужие прибывают в невероятных количествах. Взлетев на лифте наверх, вы попадете еще в один зал с ракетами. Убив двух самых злостных врагов, нажмите кнопку на возвышении и бегите быстрее в двери ангара. Нажав кнопку, вызывающую еще один лифт, вернитесь назад и спускайтесь в главный ангар.

## HANGAR

### *Tyrargo Hangar Deck*

Последний уровень, состоящий из одного большого зала и предбанника. В нем вы приготовитесь к финальной битве. Противником будет «свиноматка» Чужих. Огромное создание с пуленепробиваемой кожей и смертельным хвостом. Справиться с ним будет практически невозможно. К тому же вы все время будете проваливаться в канализационные стоки. Стрелять советую монстру в шею или в ноги, так хоть шансы на попадание и уменьшаются, но растет убойная сила. Мне так показалось. И будьте внимательны: главный Чужой неплохо бросается ящиками, поэтому, бегая от него кругами, постарайтесь расстрелять их во избежание несчастного случая. Сбросьте Чужого в открытый космос. Все закончилось. Или нет?..

*Уважаемый игрок, если вы прошли все основные уровни на максимальной сложности, вам в качестве приза дадут дополнительные уровни для прохождения. Так что дерзайте, проходите и мучайтесь, секретные уровни того стоят.*

## BONUS 1: TEMPLE

Разработчики решили дать вам шанс попробовать пройти несколько уровней из «Aliens» и «Predator», тем самым позволяя до конца прочувствовать всех персонажей. Первый бонус является начальной картой Чужого, т. е. вам придется от его конца пройти до того места, где «рождается» Alien. Для того, кто уже закончил с Чужим, проходить уровень будет немного легче. Чтобы было удобнее перемещаться по Храму пришельцев, вас снабдят реактивным ранцем — джэтпэком, с помощью которого вы свободно сможете взлетать под потолок и медленно опускаться вниз. Проблема с перемещением решена, поэтому приступим к уровню. Никаких особенных загадок здесь нет, упор сделан на количество врагов и их постоянную регенерацию.

Задача такова — сбежать отсюда как можно скорее. Для начала осмотритесь и привыкните к состоянию свободного парения. После найдите ячейку зеленого цвета, она под самым потолком. Когда подлетите к ней поближе, вы увидите темный туннель, ведущий в неизвестность. Включив прибор ночного видения, пробегите по нему как можно быстрее, это может спасти вам жизнь. В конце концов вы попадете в зал невероятных размеров с огромной статуей посередине. Слава Богу, что она не сможет ожить, тут бы никакая ракетница не помогла. Откуда-то доносится биение сердца — или вашего, или чужого. Не будем сейчас разбираться, лучше пойдем вперед, точнее, вниз, где есть небольшой лаз. По нему, пройдя немного, поднимитесь на джэтпэке снова на самый верх, после — налево. Еще одно инопланетное чудо — зал с огромными кристаллами-стержнями. Отыщите лифт; он поднимет вас наверх, где вы пойдете по следам своего предшественника (по кровавым пятна на полу).

Много крови потерял, бедняга. Ничего, отомстим за него, но это позже, а сейчас прыгайте в дырку, где висит маленький плакатик «Caution». Там, на подвесном мосту, нажмите небольшую кнопку, которая активизирует лифт неподалеку. После этого по лестнице доберитесь до лестницы, которая и приведет вас к вышеозначенному лифту. Я

думаю, вас не затруднит уничтожить четыре подстанции, только держитесь от них подальше, когда они будут взрываться. Кстати, насладитесь зрелищем сжигаемых заживо в лаборатории Чужих. Для этого нажмите по кнопке у каждой из камер. Через несколько минут вы попадете в зал, по бокам которого будут проходы с надписями «Guard». Войдите в каждый из них и в самом конце коридора у провала разбейте выстрелом огромный дисплей с непонятными значками и цифрами. После того, как вы уничтожите все четыре монитора, вам сообщат об открытии люка. Вернитесь к центральному лифту, на котором вы сюда приехали, и взлетите наверх. Преодолев небольшое препятствие, вы окажетесь в самом сердце Храма. Проведя пару минут в блужданиях по извилистым коридорам, вы попадете в центральный зал, который и является конечной целью.

## BONUS 2: VAULTS

Миссия на время. Ужас, а не задание: врагов не так-то много, но они всеми силами пытаются задержать вас. Потратил я на прохождение уйму времени, но задание было интересным, поэтому попробуйте и вы. Два совета: избегайте стычек с Чужими (это на первых порах) и не читайте задание в начале миссии, не увлекайтесь рассматриванием пейзажей. В общем, экономьте время, его очень мало. Приказ таков: уничтожить четыре бака с токсичными отходами. Дело в том, что системы корабля запрограммированы на самоуничтожение. И предотвратить катастрофу может только уничтожение этих самых баков. Хотите новость? Вы будете на корабле не одиноки (Чужих я уже за мебель считаю и про них не говорю). Видимо, для обострения ситуации вам дадут в «помощники» Хищника, который будет находиться где-то рядом с предметом вашего поиска. Приступим непосредственно к прохождению.

Вперед бегом из комнаты, сметая Чужих и прочих гадов. Когда выберетесь в главный коридор, посмотрите на пол, там увидите щедро разлитую кровь Хищника. Бегите по следу, нигде не останавливаясь, у вас есть только одна минута. Полоса ярко-зеленой крови приведет вас в небольшую круглую комнату с терминалом в центре. Сразу поворачивайте направо и проникайте через дверь в другую комнату, где и затаился обещанный Хищник. Пока он соображает, что случилось, расстреляйте, желательно издалека, два бака с радиационной символикой на боку, после чего (если выживете) забегите в правую комнатушку и разберитесь с оставшимися цистернами. Таймер отключен, теперь можно спокойно разобраться с Хищником (если слово «спокойно» вообще применимо к этому процессу). Пока нашпигованный свинцом инопланетянин будет загибаться, выйдите из комнаты, чтобы вас не задело финальным взрывом. Рев побежденного Хищника возвестит об окончании уровня.

## BONUS 3: FERARCO

Что нас ждет здесь? Так, генераторы вышли из строя, а это грозит полным уничтожением станции. Если вам еще не надоело спасать все и вся, берите джэтпэк и приступайте к работе. Не забудьте потребовать молоко за вредность. Все-таки имеете дело с кислотой...

Как только вы дойдете до лифта, генераторы отключаться окончательно и свет погаснет на всем этаже. Включайте прибор ночного видения и приступайте к полному и безотходному уничтожению всех Чужих. Поднявшись при помощи джэтпэка вверх по шахте неработающего лифта, пройдитесь по темной комнате. Там, где на полу будет возвышение, разбейте стекло и проникните в зал. В противоположном конце помещения огромная бочка заклинила дверь. Судя по всему, она не пустая, а с горючим. Ей же хуже: отойдите подальше и выстрелите в нее. Сильный взрыв раскурочит дверь, а вам только этого и надо было. В новой комнате стоят такие же бочки, пошлите их к первой и шагайте прямо в главную генераторную. Взлетайте под потолок, там вы отыщете туннель, в конце которого будет небольшой лаз. Погуляв по вентиляционным шахтам, вы попадете в зал номер два (это будет на стенке написано). По кругу двигайтесь вперед, в конце концов слева от вас будет небольшое оконце. Разбив его, вы попадете в новые помещения, ранее недоступные.

В этой комнате поверните рубильник на задней стенке: лампочки под потолком, помигав, придут в себя и загорятся, освещая все вокруг мягким рассеянным светом. Все равно ничего не видно. Нам надо в столовую, это такое круглое помещение с большим столом посередине. Не обращая внимания на дырку в потолке, пройдите немного вперед и где-то на задних полках найдите карточку доступа в секретные помещения. После этого найдите лестницу, соединяющую все три этажа; там будет комната с центральным компьютером, а рядом — дверь, которая приведет к Mother module. Применив найденную ранее карточку, вы попадете в святая святых корабля. Переходим к следующему заданию.

## BONUS 4: WATERFALL

До «дембеля» осталось две миссии. Не так уж много, но они последние, а значит, самые сложные. Уровень под кодовым названием «Водопад» — это первая карта для Хищника. Соответственно, и задача будет — отыскать Хищника, попутно уничтожая все, что движется. Кстати, вам будут очень помогать станковые пулеметы, установленные в некоторых стратегически важных точках, и соратники по борьбе с инопланетной гадостью — десантники. Учтите, что уровень начинается с мгновенной атаки, поэтому будьте готовы к значительной потере здоровья.

Нажав кнопку, спуститесь вниз, там пройдите по закрученной лестнице. В конце этого долгого пути вы обретете самое убийственное оружие в игре, против которого броня Чужого — это тонкая бумага. Миниган (Minigun) — огромное тяжелое оружие, правда, немного медлительное из-за того, что перед каждым выстрелом вам придется раскрутить стволы. Но, я скажу, оно того стоит. Найдите зал со шлагбаумом и табличкой с номером два. Здесь вы не заплутаете, потому что дверь только одна. Главная проблема — дойти до нее живым. Если все получилось, вы попадете в первый отсек, а там по мостам недалеко и до того места, где на полу разлита вода (берегитесь Фэйсхангерров, их тут слишком много). Нажмите у дверей кнопочку. Лучше будет, если вы хорошо перед этим вооружитесь, потому что открывшаяся внизу дверь откроет доступ к вашему телу полчищам Чужих. В новом помещении, в самом низу, вы найдете ракетницу, но нам надо направо и наверх. Как только вы доберетесь до нужного места, объявят общую тревогу. На базу прибыл Хищник, сезон охоты открылся, можно начинать... Только не станьте жертвой, а то ваш череп будет красивым трофеем болтаться на поясе инопланетянина.

## BONUS 5: GETAWAY

Еще не надоело? Осталось совсем немного. Начинается уровень в небольшой комнате, слегка напоминающей лабораторию. Смысл задания прост, как никогда — убежать подальше от этого ада, получить пенсию и осесть где-нибудь в маленьком городке на краю мира, чтобы навсегда забыть кошмар сражений. Мечты, мечты... Я заметил, что во всех фильмах про войну умирают те, кто заранее планирует свою жизнь, поэтому не будем рассуждать и пускать нюни. Будем сражаться за мир во всем мире.

Разбивая огромные стекла (в миру они называются французскими окнами), пройдите насквозь через всю лабораторию. Минуя комнат шесть, вы попадете в самую последнюю, красного цвета. Там не поленитесь взлететь наверх, где вас ожидает вентиляционная шахта (я думаю, вы уже привыкли к этому). Под неработающим вентилятором вы найдете туннель с предупреждающей табличкой: «Не влезать — убьет». Посетив все комнаты (они под номерами), отстрелите защитные кожухи на электродах, полосатые такие. После нанесения значительного ущерба государственным инфраструктурам вернитесь на исходную позицию и пройдите в туннель, охраняемый пулеметом на треноге.

Настала пора разобраться с одним из охранников Королевы, огромным монстром красного цвета. Он потребует к себе много внимания, советую не обделять его им, а то он расстроится. После его кончины выходите из этого зала наружу. Через несколько шагов

вы попадете в коридор с большими воротами, над ними надпись «Getaway», что по-русски обозначает «Сматываемся, убегаем, уходим». Предупреждение: в самом низу (примените для плавного спуска джэтпэк) вас поджидает робот, некий симбиоз Чужого и терминатора. Как вы его победите, я не знаю... После победы еще два раза спуститесь по шахтам лифтов вниз. Наконец попадете в огромный зал, где работает механизм, напоминающий кран. Совсем забыл: тут лежит Grenade launcher — полезная вещь. Спуститесь в самый низ, там через решетки и туннели вы проникнете в очередной зал, где находится долгожданный провал в ангар. За солдата вы прошли все, что только было можно, поздравляю. Не показалось ли вам, что разработчики немного переборщили со сложностью?

# PREDATOR

*Пришельцы сильны, спору нет,*
*но у нас в противовес им есть сила духа*
*и безудержное стремление выжить.*
Герберт Уэллс, «Война миров»

Вы — самое жестокое и отважное создание во всей Галактике. Древнейшая цивилизация в течение тысячелетий совершенствовала методы уничтожения всего живого. В конце концов единственным развлечением стала охота, причем эти создания не ограничивали себя собственной планетой, они бороздили вселенную в поисках новых жертв; в качестве трофея охотники забирали черепа убитых. Вскоре они потеряли азарт, и охота стала их обыденным занятием. За это их назвали Хищниками.

## WATERFALL

### *Entrance to Wayland-Yutai «Area 52» installation*

Первая жертва даже не успела вскрикнуть — заряд энергии из наплечной пушки разнес тело несчастного на тысячу кусков. Хорошо, что солдаты, разгуливающие внизу, ничего не заметили. Надо этим воспользоваться: включите вид, позволяющий засекать солдат и наплечную энергетическую пушку. Помните, что все это отнимает много энергии, поэтому постарайтесь экономнее пользоваться техническими приспособлениями, ведь подзарядка встречается не так часто, как бы этого хотелось. Расстреляв солдат внизу, спуститесь по лестнице и нажмите кнопку на столбике. Вам сообщат, что где-то открылась дверь. В туннель не заходите пока, а то солдаты поднимут тревогу и вам не поздоровится.

Вернитесь наверх к тому месту, откуда вы начали, и прыгните на небольшой уступ справа. Хищник очень хорошо прыгает в длину, поэтому проблем с «полетами», думаю, не возникнет. Еще один прыжок, и вы окажетесь перед стальной дверью, которая не замедлит открыться и явить на свет божий парочку отлично вооруженных солдат. Кто быстрее выстрелит, тот и победит; сейчас лучше пользоваться ружьем. Учтите, что при выстреле вы теряете невидимость. Пройдя по коридору вниз, вы попадете во вторую зону проходной. Слева от вас будут ящики непонятного назначения. Если прыгнуть туда, вы найдете в самом конце «аккумулятор» для ваших батареек. После подзарядки спуститесь в самый низ и заходите в коридор. На распутье вас встретят свинцом и криками; думаю, что вы отобьетесь от надоедливых солдат, постоянно подбегающих сзади. Не медля, спуститесь вниз и нажмите там небольшую кнопочку, открывающую, судя по всему, еще какую-то далекую дверь. Интересно, кому пришла в голову мысль расположить дверной замок в ста метрах от самой двери?

Исполнив ритуал Нажатия, вернитесь на перекресток и идите по нехоженой дорожке, новые порции пушечного мяса уже доставлены и отпущены вам на растерзание. В одной из комнат весь пол затоплен водой, видимо, кто-то забыл закрутить краны в ванной комнате. Нажмите очередную кнопочку и выходите через открывшуюся дверь, лучше невидимым — во избежание попадания и быстрой смерти. Подвесные мосты приведут вас в зал

под номером один. Здесь задерживаться не будем, пройдите мимо поднимающегося шлагбаума и заходите в единственную дверь. Коридор ведет во второй зал. Осторожнее: солдаты начеку и уже ждут вашего прихода. После их смерти двигайтесь вперед в третий зал. Все они как две капли воды похожи друг на друга, но третий ведет к водопаду. Струи воды с ужасным грохотом перемалывают острые камни внизу, мелкая пыль переливается на солнце всеми цветами радуги. Вот бы прыгнуть туда и забыть обо всем! Чтобы мягкая вода укутала ваше тело и сохранила его в бурном движении... Эх, к сожалению, это всего лишь мечты, а нам надо охотиться, убивать и сохранять честь клана. Поэтому вызывайте лифт и поднимайтесь наверх. Солдат, охраняющий ворота, не успеет оказать вам достойного сопротивления и умрет с железным штырем в горле. А вы шагайте дальше.

## ARAE 52

### *Xenobiological Research Installation*

Пройдите через шлюзовую камеру и приготовьтесь к бою. В комнате слева на вас нападут два солдата. Попробуйте сначала выманить их в коридор, а потом уже застрелить. Отключите противно визжащую сирену и вскройте настенный ящик. За ним спрятан заряд. После сворачивайте направо и заходите в огромный лифт. Вот тут начинается настоящая охота. Найти управление подъемным мостом — вот первостепенная задача. Без него вы не сможете проникнуть в главные отсеки базы. Внизу поверните на повороте направо, на стене, если приглядеться, увидите решетку, прикрывающую вентиляцию. Разбейте ее лезвиями и тихо прокрадитесь до самого конца. Когда вылезете наружу, отряхните пыль и спускайтесь на лифте вниз. В одной из комнат найдите рубильник от механизма моста. Замкнув цепь, вы опустите его, после чего запрыгнуть на мост не составит никакой сложности.

Как только приземлитесь на него, поверните налево, т. е. в обратную сторону от открытой двери. Дальше спускайтесь вниз. Будьте внимательны: на одном из этажей будет дверь, отличительная особенность которой — наличие труб и пара. Перебейте всех охранников, и лучше сделать это быстро, а то они в момент поджарят вас из огнемета. После изымания трофеев спуститесь вниз и подберите карточку доступа в секретные зоны. Ее охраняет солдат, вооруженный ракетницей; достаточно одного попадания в вас, чтобы голова и руки попрощались с телом. В общем, будьте осторожнее. Вернитесь назад на лестницу и спускайтесь в самый низ, к последней двери. Как только вы войдете в помещение, офицер объявит тревогу и эвакуацию и перекроет все двери. Чтобы выбраться оттуда, идите налево, проверяя все замки на дверях. Какая-то из них окажется открытой, а за ней притаился знакомый нам всем рычаг, который, я думаю, вы не замедлите дернуть. Тем самым вы получаете доступ на третий уровень. Достижение хорошее.

Побродите немного по пустынным коридорам, пока не найдете кухню; кушать и готовить сейчас не будем, лучше найдите жалюзи на стене и разбейте их наручными лезвиями. Таким образом вы попадете в библиотеку, а там уж недалеко и до прачечной. Как же выбраться отсюда? Осмотритесь внимательно: может, разбить пару ящиков? Так и есть —: за теми, что стоят в углу, обнаружился небольшой лаз. Согнувшись, вы сможете проползти на карачках метров десять. Еще одна решетка, будем лезть. Наконец-то выбрались, можно ноги размять, но враги, не дав опомниться, нападут на вас, бедняги. Раскромсав их, заходите в свой корабль и улетайте на следующее задание.

## VAULTS

### *Storage facility*

Внутри своего корабля вы нашли энергетический пистолет и специальный метательный диск. Первое оружие не очень хорошее — слабый выстрел и небольшая дальность, а вот о втором следует рассказать поподробнее. Специальное устройство, прикрепляемое на руку, позволяет метать остро заточенный металлический диск на большое расстояние, причем, рикошетя от стен, он сохраняет начальную скорость. При некоторой сно-

ровке он возвращается, как бумеранг, обратно в пусковое устройство. Если вдруг диск застрял в стене, вы можете вызвать его обратно, но это будет стоить немного драгоценной энергии. Особенно хорош этот диск в небольших замкнутых пространствах, где находится много солдат. Эффект стопроцентный, а вот против Чужих он не годится, можно сказать, даже опасен для вашей жизни. Когда диск рассекает тело Чужого, все вокруг покрывается струями кислоты, поэтому будьте аккуратнее.

Выходите из своего корабля. Как бы тихо вы это ни сделали, все равно заработает сигнализация, которая поставит на ноги всю охрану. Поэтому не теряя времени (в каждую секунду сюда может набежать толпа солдат) проникайте за решетку, спрятанную за ящиками. К сожалению, сработавшая охранная система перекрыла все двери, поэтому, чтобы выбраться из западни, вам придется отключить ее. Для этого уничтожьте четыре терминала, которые расположены последовательно в четырех комнатах. Попадете в них вы через все ту же вентиляционную решетку. Будьте осторожны: в одном месте вас поджидает автоматический пулемет на треноге. Хорошо ликвидируется из винтовки. Спустя минут десять система охраны сдала под вашим натиском, все двери благополучно открылись.

Не радуйтесь раньше времени — вы вывели из строя и замки на дверях, за которыми сидели подопытные Ксеноморфы. Сами виноваты, теперь расхлебывайте... Ладно, не отчаивайтесь раньше времени, идеальное оружие для их мгновенного уничтожения — винтовка, стреляющая металлическими заточками. Они, пронзая тело Чужого, отбрасывают его подальше от вас, тем самым предохраняя от попадания кислоты. Ищите зал под номером один. Вам нужна лаборатория, которая расположена неподалеку. Пройдете через нее и по коридору вперед. Через секунду погасят свет, поэтому включайте ночное видение (лучше красное — для обнаружения Чужих) и не робейте — подумаешь, четыре твари нападут на вас со всех сторон... А что делать?! Во втором зале разбейте решетку и шагайте по туннелю до тех пор, пока не наткнетесь на сбежавших Ксеноморфов. Битва, как говорится, была короткой. Кто из вас выиграл, не знаю.

В итоге поднимитесь на лифте и идите по указателям. Все коридоры различаются по номерам, причем порядок их расположения какой-то странный. В общем, в третьем вы найдете карточку доступа в секретные помещения, она хранится у офицера, точнее, хранилась. А сам военный отсиживался в небольшой комнатке в самом конце коридора. Как только поднимете ее, сразу бегите в четвертый коридор, а там к двери, которая упорно не желает открываться, покуда в нее не засунут карточку. Запихивайте. Дверь недовольно крякнет и пропустит вас в испытательную лабораторию. Разбейте огромный стеклянный шар, что висит под потолком, и быстро убейте выпрыгнувшего оттуда монстра. Почему быстро? Потому что включилась система самоуничтожения. Вернитесь обратно в зал и зайдите в комнату, из которой включается лифт. Нажмите кнопку, но учтите, что это не понравится бегающему неподалеку Фэйсхангерру, поэтому убейте его. После чего в лифт и по каютам, до следующего приключения.

## FURY 161 – SMELTING PLANT

### *Good hunting*

С самого начала двигайтесь от вентилятора в левом направлении, там будет небольшой зал, в котором есть лифт, вот он-то вам и нужен. Поднимитесь на нем, а потом, отстреливая приставучих Чужих, двигайтесь по прямой. На самом верху вы найдете пульт с большой кнопкой. Я думаю, что вы догадались: эта кнопка открывает дверь. Помните такую большую, красного цвета? Так вот именно ее эта кнопка и открывает, только цвет ее стал уже зеленый, что значит — доступ разрешен. По лестнице поднимитесь наверх, «внутренний» голос предложит разломать крышку на трубе. Попробуем... Первый же выстрел разнесет пол трубы, очевидно, это была газовая труба. Ну так вот, прыгайте в образовавшееся отверстие, а потом... выпрыгивайте из следующего. После этой нехитрой операции в ваше владение поступит кнопка, выключающая вентилятор, который крутится в начале уровня.

Теперь острые лопасти вам не страшны, и вы можете свободно пройти по вентиляционному туннелю. За одной из дверей вы найдете еще один коридор, который приведет вас в четырехъярусный зал, причем на каждом этаже будет по пульту с кнопкой. Придется исхитриться и нажать их все. Последняя активизирует центральный лифт. Опуститесь на нем в какую-то подземную шахту; судя по всему, вы глубоко под землей. Клаустрофобией не страдаете? Если нет, то идите по очередному туннелю, в конце его дверь, открывающаяся кнопкой. Наконец-то опять вы встретились лицом к лицу с настоящим врагом — человеком, а то эти насекомовидные Чужие порядком надоели. Давно уже мы не пробовали настоящей человечинки! По лестнице, кружащей вокруг сплетения труб и кабелей, спуститесь вниз, она выведет вас к залу, половина пола которого состоит из бассейнов бурлящей плазмы (или лавы, кому как нравится). Чувствуете запах родного корабля? Он близко. Заходите в ангар и прыгайте на подлетевший корабль.

## CAVERNS

### *Need an access to human Research Center*

Так, что тут у нас? Ага, разгружаете, значит... Ну вот вам парочка хороших выстрелов в спину, чтобы знали, как расхищать чужое добро! А, вы свое разгружали, тогда извините... Назад былого не воротишь, поэтому прыгайте вниз. Эх, двери опять закрыли! Сигнализация надоела уже, все время приходится боковыми путями добираться до цели. Выходите в зал с лестницей, потом пройдете по туннелю — очередная дверь неподалеку. Еще раз поднимитесь по лестнице наверх. Прыгайте вниз, тут невысоко. Судя по всему, вам вниз, но этот лифт никак не хочет спускаться, поэтому метким выстрелом перебейте трос, удерживающий кабину, а после прыгайте вдогонку. О вас уже знают, почувствовали это? Я вам посоветую не спускаться дальше вниз, потому что за одним из углов вас ожидают две турели; лучше найдите зал с машиной и прыгайте вниз, это уже другая машина и охранники новые. Перебейте их и открывайте ангарную дверь.

Вот так встреча — роботы! Давненько их не было, причем в таком количестве. За следующей дверью Чужие, поэтому подлечитесь после схватки с роботами. В новом зале найдите большой туннель, ведущий в компьютерный зал. Для того чтобы открыть двери, взорвите два больших бака (делать это надо, стоя подальше от них, а то взрывной волной заденет). Берегитесь пушек за «сталагмитами», и не дай вам Бог случайно свалиться с узкой дорожки, тем более что два охранника поджидают вас неподалеку. Скоро конец.

## BATTLE

Дело чести. Ради этого вы прошли через ад людей и Чужих, ради этого вы тысячи раз рисковали своей головой (могу поспорить, что примерно столько же вы переигрывали миссию). Королева ожидает вас в своих покоях, она готова к финальной схватке, здесь может остаться только один. Странные создания эти Хищники — чтобы не уронить честь клана, они идут на самого страшного монстра вселенной с ножом, намеренно отключая все энергетическое оружие. Да и патронов хватит только при безупречной стрельбе. В общем, наслаждайтесь поединком, вместе с вами наслаждаться будут: парочка Фэйсхангерров, обломки сталагмитов и сталактитов плюс ее Величество собственной персоной. Но какой трофей!

## BONUS 1: INVASION

Вы в самом тылу врага, родной милый корабль улетел от корабля на безопасное расстояние, а вам предстоит грандиозная охота. Попробуйте получить от нее хоть какое-нибудь удовольствие. У провала спуститесь вниз и идите по длинному коридору. Где-то неподалеку есть зал с лифтом наверх, отыскать его будет не очень сложно, правда, помешают мельтешащие перед глазами обезумевшие от ужаса Чужие. Когда выйдете из лифта, шагайте по изогнутой трубе, в ее конце обнаружится лестница и еще пятерка вра-

гов. Поднимайтесь по их трупам наверх и по большому коридору до конца, т. е. до той самой двери, куда попадете по подвесному мостику. За дверью прыгайте вниз. Кровожадность Чужих смешается с паническим страхом людей, в итоге две расы начнут остервенело потрошить ваше тело, пытаясь извлечь из него все внутренние органы. Скажу честно, здесь будет несладко. Цель миссии — захватить небольшой броневик. Машина считается выполненной в том случае, если вы убили шофера и подошли к системе управления внутри танка.

## BONUS 2: ESCAPE

Сначала захватывали, а теперь сбегаем. Не потому, что страшно, просто врага стало немыслимо много, а патроны заканчиваются, да и начальство приказало отступать; против приказа не пойдешь... Яркий мигающий свет очень сильно раздражает глаза, поэтому быстрее пройдите по коридору и, разбив стекло, выбирайтесь на ровную площадку. Расправившись с мирными жителями, заходите в лифт, но осторожнее, потому что внизу зал патрулируют солдаты (кстати, Чужие там тоже есть, но в данном случае они больше помогают, мгновенно убивая тяжеловооруженных солдат). Умертвив все живое в радиусе ста метров, идите дальше, вот только в туалет не заходите — это слишком опасно и не нужно. Лучше пройдите через большие двери. На первый взгляд, тут делать совсем нечего, все перекрыто, но посмотрите наверх: видите вентиляционную шахту?

Настало время применить «кошку», она очень похожа на земную по эффекту действия, но с виду совсем другая. Синий энергетический «канат» и острейшее жало, втыкающееся в любую поверхность, позволяют усомниться в правильности названия «кошка», скорее это гарпун. Повиснув под потолком, запрыгните в небольшое отверстие и протискивайтесь вперед. В лаборатории придется проделать те же самые манипуляции, чтобы попасть на второй ярус (т. е. надо снова применить гарпун — с этого момента, он становится основным средством передвижения).

По галерке пройдите в самую крайнюю дверь и при помощи «цеплялки» заберитесь в шахту — весь уровень состоит из бесконечных подтягиваний. Через окно вы увидите робота, который безжалостно потрошит беспомощных людей — отбирает вашу добычу и лавры настоящего охотника. Непорядок, надо найти способ добраться до него и дать понять, что у вас конкурентов нет и быть не может. Для этого заходите в туалет и в вентиляцию под потолком. Строители предусмотрительно сделали широкие шахты вентиляции, будто знали, что вы по ним ползать будете. Настало время пересчитать гайки у робота, и делать это будет намного легче, если вы будете стрелять из ружья ему в голову. Не смертельно для него, если руки отвалятся, а вот голову ему ничем не заменить. Убив его, вы сможете перейти на следующий уровень под названием «Храм» — это артефакт Чужих.

## BONUS 3: TEMPLE

Фактически уже третий раз вы посещаете это святое место. Первый — Чужим, второй — солдатом, проходя один из бонусов, поэтому знакомые места помогут вам в прохождении. Изменились только задачи и методы. Вам предстоит убежать, точнее, эвакуироваться из Храма, причем не просто так, а убив нескольких Фэйсхангерров. При помощи гарпуна заберитесь в верхний туннель, он с зеленой подсветкой. Здесь вообще тяжело ориентироваться из-за сотовой конструкции здания. В огромном зале со статуей отца-основателя приготовьтесь к стрельбе, как в тире. Сверху, не спускаясь, перестреляйте всех Фэйсхангерров; попасть в них будет сложно из-за большой скорости, но лучше это сделать оттуда, не позволяя им запустить хоботок в ваш кишечник. Вот когда закончите с ними, тогда спускайтесь вниз и попробуйте найти спрятанный туннель. Он выведет вас после бесчисленного числа поворотов в зал не меньше, чем предыдущий, но уже наполненный не Фэйсхангеррами, а огромными кристаллами. Изучите внимательно потолок: там должна быть дырочка, в которую и предстоит залезть, используя «кошку».

Знаете, кто вас ждет за дверями? Солдаты регулярной армии, вооруженные миниганами и огнеметами: словом, они составят вам прекрасную компанию. Поднимитесь на лифте, что в конце коридора, наверх в центральный зал (main hall). Если в игре за солдата вы разбивали мониторы, то у Хищника немного другая задача — поджечь всех Praetorius'ов в лаборатории. Когда закончите избиение беззащитных «младенцев», при помощи любимого гарпуна подлетайте под потолок (над центральным лифтом) и пробирайтесь в святая святых Чужих, внутренние помещения Храма. Зал с извилистой красной трубой и есть нужная вам церковь Фэйсхангерров, но молящихся не видно, поэтому заползайте в трубу и... у вас есть пара минут отдыха перед очередным заданием.

## BONUS 4: EARTHBOUND

Вам предстоит найти и уничтожить Главнокомандующего морской пехоты (видимо, того самого, который все время солдатам полезные советы давал по рации). Разбейте стекло в выключателе, и рубильник сам опустится вниз, открывая дверь перед вами. После чего снова разбейте стекло и спуститесь в шахту лифта. Здесь не так высоко, но лучше использовать гарпун — на всякий случай. Затем находите люк и прыгайте в него. В огромном зале за раздвигающимися дверями разбейте все предохранители на контактах — система замкнется, и это приведет к открытию первой двери, которая ведет третий док. Включайте вид обнаружения чужих и двигайтесь вперед, с трех сторон будут нападать «кислотники», поэтому попробуйте расстрелять их издалека, или, если не получилось, добейте с помощью ружья.

Еще разок залезьте в вентиляционный люк — вылезете на свет божий в еще одном генераторном зале. Придется немного пострелять по Чужим, но они — не цель, надо разбить предохранители для того, чтобы остановить вентилятор под потолком. Когда лопасти окончательно перестанут крутиться, прицепите гарпун к потолку и запрыгивайте в уже безопасную шахту. Через средний туннель проходите в новый зал, только осторожно — у выхода стоит солдат с огнеметом. Отстрелив ему все руки и ноги, заползайте в узкую щель между полом и какими-то трубами. В зале под номером два сбейте оставшиеся предохранители в нишах, это откроет последнюю дверь, за которой и прячется генерал. Ура, клан может вами гордиться!

## BONUS 5: TYRARGO

### *Xenoborg cargo in transit*

Это задание не блещет оригинальностью, но оно последнее, поэтому его придется пройти. Так что готовьте наплечную пушку к финальной схватке. Смысл таков: отстрелить все части тела двум Ксеноборгам. Для этого в коридоре опустите рычаг. Лампы под потолком помигают и загорятся, мягким светом лаская лужи крови на полу. Открытая дверь поманит вас своей пастью; идите, там не страшно... Спустившись вниз, дерните еще один рычаг. Еще минут десять, и этот кошмар закончится. Мне самому надоело, но как же не пройти последнюю миссию... В большом зале справа будет дверь, за ней осточертевший рычаг и лифт, им приводящийся в движение. В самом низу вам дадут полезный совет: мол, за следующей дверью вас поджидает толпа Ксеноборгов и неминуемая смерть, поэтому добро пожаловать. Не обращайте внимания, это идиотские шутки. Лучше прыгайте вниз и в зал приличных размеров. Как только вы приземлитесь, по всей базе будет объявлена эвакуация.

Система охраны будет отключена, а вместе с ней и электронные замки на дверях, чем, конечно же, воспользуются Ксеноборги и сбегут из клеток. Задача усложнилась, теперь придется побегать за ними по всей базе. А может, они не успеют далеко уйти, поэтому поторопимся. Вернитесь к ранее запертой двери (где вас предупреждали о наличии Чужих) и расстреляйте роботов. Думаю, вы уже настолько поднаторели в отстреле Чужих, что эта работа не будет утомительной. После их кончины вернитесь на лифт, с которого начали задание. Пожалуй, всё.

# ALIEN

Не так уж и сложно оказалось стать настоящим Чужим.

## TEMPLE

Тихий вздох нарушил девственную тишину, шепот перешел в явственные крики, которые метались под сводами тысячелетнего артефакта. Впервые гром выстрелов зазвучал в этой обители потаенного страха. Темное создание в углу зашевелилось: внеземной свет, отражавшийся от покрытых удивительной росписью стен, мерцал на стальном панцире, покрывавшем все тело этого существа. Громкие звуки вывели его из сна; кто-то нарушил священный покой Храма. Посторонних надо найти и уничтожить, как осквернителей памяти.

Задача номер один — уничтожить пришельцев и перекрыть все входы в Храм. Ориентироваться будем по цветам, потому что способ перемещения Чужого немного отличается от человеческого. Итак, приступим; через круглый туннель красноватого цвета выбирайтесь в следующий зал, называемый Fasehugger's Temple. Поднимитесь по стене к самому потолку и заберитесь в дощатый коридор, который выведет вас в помещение огромных размеров с желтым энергетическим столбом посередине. Обойдите его кругом и на противоположной стороне зала вскарабкайтесь по квадратному полому столбу. Провалившись в дырку, через пару секунд вы окажетесь в комнате с деревянной решеткой где-то под потолком. Разбивайте ее хвостом и заползайте в образовавшееся отверстие. Пройдите мимо двух изогнутых столбов странной конструкции и поворачивайте в розовый коридор. В конце его — направо через еще один энергетический источник, правда, меньших размеров. Узкая дырка — не помеха, за ней розовый изогнутый коридор, который заканчивается большими блокираторами, подвешенными к потолку. Придет новое задание: сбить их с основания, чтобы они перекрыли основной энергетический поток, питающий, в свою очередь, лифты во всем Храме. Аккуратно подойдите к ним сбоку и мощными ударами разломайте крепежные элементы.

Немного погодя спуститесь вниз и быстро вернитесь обратно в центральный зал (тот самый, где вы обходили огромный желтый столб). В этот раз ничего подобного там не будет, огромная дыра зияет среди пола. Прыгайте туда, минуя все красные ответвления от основного туннеля; приземлитесь на квадратную площадку. С этого момента начинается резня с пожиранием мозга врага и откусыванием рук и ног на ходу. Как только вы приземлитесь на лифтовую площадку, сработает охранная система и все лаборатории закроются. Не беда, зайдите в East Guard и поднимитесь по фиолетовой лестнице. Между двумя выходами, прямо по центру, в небольшой нише вы увидите много вентиляционных решеток. По шахтам вы сможете добраться до всех нужных вам точек уровня. Вам надо проникнуть во все контрольные центры, называемые guard'ами, и разбить огромные красные мониторы. Когда цепь разорвется, все двери автоматически откроются, это вам и нужно. Помните, мозг врага — залог здоровья. Кусайте всех направо и налево, дерите исчезающие трупы, ведь каждый литр крови приносит вам немного счастья.

Бегите в лабораторию и уничтожайте все, что движется. Кроме этого, вам придется разбить все оборудование (трубы) и освободить яйца. После такого вандализма центральный лифт придет в движение, ваша задача — успеть на него. В самом низу вы столкнетесь с целым отрядом солдат, которые поднимут настоящую тревогу. Их цель — не допустить вас в «Инкубатор», или «муравейник», если быть точнее. Разбивайте пульт — это основной метод открывания дверей на планете Чужих, ведь их когтистые лапы не предназначены для нажимания маленьких кнопочек. Сразу за ней спускайтесь на лифте вниз и заходите в правую дверь. Огромный зал с причудливыми кристаллами таится в темноте. Кто знает, что он может поднести вам в качестве сюрприза через пару секунд... В самом низу вы увидите огромные ворота. Лучше вам не выходить на открытое пространство — два пулемета разнесут ваше тельце в клочья. Придется сбить блокираторы, тогда тяжелые

створки захлопнутся и перекроют доступ иноземцам в ваш Храм. Закрываете таким же образом вторую дверь и проникаете в новый зал через открывшуюся в полу дырку.

Сердцебиение огромной статуи действует на нервы, стены содрогаются от такого звука. Лучше быстрее покинуть это «нездоровое» место. На стене напротив отыщите запрятанный в тени туннель. В конце концов вы попадете в родные места — Hive.

## ESCAPE

### *Weyland — Yutani Field Laboratory*

Смысл задания совпадает с названием эпизода — убежать с базы; но убежать просто так неинтересно, надо еще попутно убить всех обитателей. Поверьте мне, кровавый след будет тянуться за вами до самого выхода. Наверху найдите отверстие, которое ведет в очередной зал, там будет секретный выход. Чтобы открыть его, вам придется стукнуть по стенной панели лапой. Солдат тут очень много, поэтому вы в основном будете прятаться под потолком и прыгать на головы бедных жителей и ученых. Объявлен сезон охоты на Ксеноморфов, туго вам придется в этот раз. Надо использовать вентиляционные шахты, чтобы максимально обезопасить себя. Через эти самые шахты проберитесь в туалет и у раздевалок двигайтесь опять наверх, в безопасные туннели. Проберитесь к Airlock doors и оттуда идите в лаборатории. Через двери с синей окантовкой пройдите к инкубатору (где яйца Чужих хранятся). Люди осознают, что бороться с вами бесполезно, и начнут эвакуироваться. Не дайте им уйти, ведь яйца — это будущие малыши, а значит, будущее. Не дайте инопланетянам уничтожить вашу нацию и найдите спрятанные «зародыши». Прыгайте в лифт. Когда прибудете в конечную точку его маршрута, спрыгивайте с платформы и разбивайте стекло. Наконец-то вам представится возможность отмстить наглым захватчикам.

## FERARCO

### *Crew complement 50. Cargo — unknown. Destination — unknown*

В самом начале не разбивайте бочки, за которыми прятались во время взлета, иначе сильный взрыв уничтожит все в комнате. Лучше тихонько по потолку подберитесь к охраннику и лишите его головы. И вам хорошо, и ему не так больно. Двигайтесь по желтому коридору, пока не скажут вам о необходимости перебить весь персонал корабля. К сожалению, вас здесь не ждут, поэтому все двери опять заперты. По туннелю пройдите в машинное отделение. Поднимитесь по лестнице наверх и сбейте заглушки на контактах; через минуту откроется главная дверь. Так вы получите доступ на второй уровень и, как следствие, увеличенные объемы поставки «мяса».

Попав на Main deck, двигайтесь вперед — где-то здесь находится компьютерная комната, где надо сбить пульт. Потом перемещайтесь в правом направлении и в маленькую дырку в стене. Только разбейте стекло осторожнее, чтобы на шум не сбежался весь персонал корабля. Таким образом вы попадете в столовую. Еды здесь достаточно, но всего не получите (без риска для жизни), поэтому вскарабкайтесь на потолок и в отверстие над столом. Очередная цель поиска — дверь с символом «анк» на ней. За ней уничтожаете кучу врага и пулеметов (к последним подбирайтесь сзади, а то плохо будет). Основная дорога — вентиляционные шахты, которыми тут все пронизано насквозь. Наконец (у меня получилось через 30 минут напряженного поиска) вы наткнетесь на ангарный лифт, где солдата по имени Джонс предупредят по рации о нашествии инопланетян. Возвращаемся обратно в открывшуюся дверь и к капитанскому мостику. Но доходить до него не надо, буквально в пяти метрах от двери поднимитесь наверх по трубе. Пора уничтожить компьютерный «мозг», ведь только экстремальная ситуация способна заставить команду покинуть корабль.

Зайдите в Control room и разбейте маленькие мониторчики, раскиданные по стенам. После этого включится аварийная система — началась полная эвакуация. Бегите обратно к ангару. Круглая дверь открыта и зазывает вас внутрь. Не будем заставлять ее ждать и воссоединимся с командой.

## GATEWAY

### *Vehicle dock*

Вас ждут, и этим все сказано. Спрыгнув с приземлившегося шаттла, вы должны быстро-быстро покинуть территорию ангара, ибо его ворота откроются через пятнадцать секунд и вас затянет в открытый космос. Без паники бегите к решетке наверх и сбейте пульт, решетка откроется и даст вам шанс пожить еще немного. Быстро пробегите по коридору слева, потому что пулеметы всегда начеку. А там — до конца полукруглого коридора, заканчивающегося двойной решеткой. Теперь пулеметы будут перед вами, но направлены в противоположную сторону, потэому теперь их можно спокойно добить хвостом. Зайдите в боковую дверь и там за зелеными бочками отыщите решетку. Туннель выведет вас в огромный зал с краном под потолком. В стене увидите отверстие, которое ведет в новые помещения. Народ в панике, здорово!

Войдите в левую дверь и бегите наверх, тогда вам дадут задание уничтожить три генератора, которые напоминают коробки с вентиляторами на крышке. Чтобы разломать их, вам придется раскрошить панели управления красного цвета. Не так сложно, как кажется. После этой диверсии главный генератор отключится насовсем, вот тогда вам надо на самый верх. Благодаря вашим действиям две двери будут открыты. За ними ныряйте в шахту лифта. На следующем этаже будет бойня, настоящая бойня. Еще раз сбиваете предохранители (этот уровень вообще отличается разными предохранителями и заглушками, вы сбиваете в среднем по одному каждые три минуты). Вентилятор, расположенный неподалеку, замрет, лопасти остановятся и дадут возможность проскочить мимо них. Опять любимые предохранители! В этот раз от них зависит центральный вентилятор. Посетите все четыре комнаты, а потом в любой из них на потолке оторвите решетку и прыгайте в самое жерло вентиляционной шахты. На потолке залезьте в следующий люк и быстро-быстро на самый верх. «Муравейник» рядом, пора поторопиться. Через лаборатории, разбивая стекла и никуда не сворачивая, двигайтесь вперед, и так до последней комнаты, где надо подняться наверх. Эх, дверь закрыта, а Хив так близко! Разбейте два красных пульта, и все!

## EARTHBOUND

### *Getway Docking Umbilical. Earthbound shuttle craft approaching*

Священная миссия — найти и сберечь яйца. С самого начала поверните направо и подойдите к огромной лифтовой платформе. Она начнет подниматься вверх, но где-то на середине ее заклинит, вот тогда и поднимайтесь на самый верх на своих четырех. Красота-то какая! Открытый космос всегда странно влияет на сознание любого живого существа, даже если это кислотный Чужой. Но у него есть и отрицательные стороны — заглядишься вот так, и не заметишь, как враг подкрался сзади. Поэтому предлагаю продолжить путь и не останавливаться впредь у каждого окна. Дальше идите по коридору; если переживете атаку пехотинцев, разбейте пульт, стоящий от вас по правую руку. Он контролирует все двери, соответственно, без контроля они все и откроются. За поворотом вы найдете зал с двумя подвешенными под потолком грузами. Опять сбиваем предохранители (они за створками по бокам углубления). Нужная дверь не заставит ждать и откроется. Не знаю даже, хорошо это или плохо, потому что охрана может расправиться с вами за две секунды. Тут надо хитростью брать.

После победы заползайте в ставшую родной вентиляцию и ползите до полного изнеможения вперед. На выходе надо проскочить в туннель напротив, причем так быстро, чтобы пулемет не успел среагировать на движение. Еще один пулемет ждет вас с другой стороны, но он не опасен, потому что направлен в другую сторону. Еще разок займитесь предохранителями; правда, в этот раз они регулируют работу большого вентилятора. Как только он остановится, заходите внутрь. В конце туннеля придется делать выбор — куда же податься. Попробуйте в тот ход, который на потолке; через него вы попадете в комнату с двумя солдатами. Один быстрый взмах хвостом, и от них остаются лишь лохмотья мяса. Заползайте

в люк с надписью «danger» на нем. Проскочив через всю систему вентиляции, вы окажетесь в последней комнате, в которой вам сообщат месторасположение яиц — четвертый док. Не стоит оставлять будущих потомков без присмотра, идите туда как можно быстрее. Из одной дырки перемещайтесь в другую, и так до тех пор, пока не встретите зал с двумя большими вентиляторами. Сбивайте последние предохранители и проникайте в запретную зону. В зале с надписями «док 3-4» откройте дверь — встретитесь с двумя нежданными гостями, Хищниками. Предполагаю, что свою шкуру вы отдадите дорого... Тем более, что это конец (официальной части). А вот теперь начинается кошмар для профессионалов.

## BONUS 1: INVASION

Первое задание на самом деле не очень сложное, зря я вас запугивал. Надо исследовать всю базу и найти выход наружу. Поплескавшись в луже, поднимайтесь наверх и начинайте творить смертоубийство и нести разруху, но это чуть позже, до намеченного объекта надо еще дойти. Сразу после подъема никуда не сворачивайте и идите прямо, пока не провалитесь в желтого цвета дырку. Уже в самом низу поверните налево и идите по блестящей трубе до тех пор, пока вам не попадется небольшая квадратная дырка. Поворачиваем туда и, с трудом протискиваясь через узкий туннель, выползаем в каюту. Распотрошите солдат и выходите к двери, до которой можно добраться по навесному мосту. После, уже зайдя в нее, прыгайте в самый низ; судя по внешнему виду, это ангар. В него вам и надо. Сбоку увидите бронированную дверь, но вся суть в том, что сюда вы должны попасть с полным здоровьем (женских мозгов покушайте — они более питательны и почти безопасны). Суть в том, что это самый короткий путь наружу. Прямо за дверью стоит автомат на подставке, ему хватает двух секунд, чтобы расплескать вас по стенке, поэтому приготовьтесь максимально быстро проскочить ему в тыл. Но и это еще не все: там прогуливается парочка солдат, вот их лучше будет выманить заранее, а то они помешают быстрому продвижению вперед. Все должно получиться; не беда, что здоровье подпортили, оно быстро восполнится за следующим поворотом. В одном из коридоров вы, если посмотрите наверх в нужный момент, увидите огромную дырку, а в ней — лунный свет, выход.

## BONUS 2: DERELICT

Настала пора отмстить всем начальниками корпорации, вторгшейся на вашу родную планету. Задние такое: убить боссов кампании, которые по счастливой случайности собрались на базе все вместе. Острыми когтями цепляясь за стены, вскарабкайтесь под самый купол зала. Справа от вас будет три отверстия, вам надо в среднее. Немного погодя вы наткнетесь на дверь, которая, к сожалению, будет закрыта, но и это не помеха: поднимитесь еще раз наверх и примите вызов от солдат, вооруженных миниганами и огнеметами (вот где придется побегать с огромной скоростью по стенам). Пройдя через зал, вы через три поворота наткнетесь на странный агрегат, напоминающий огромный светящийся столб с небольшой аркой в нем. Пройдите через нее и идите дальше, сейчас самое главное — найти нужных людей, а не любоваться архитектурными излишествами.

В очередном зале (справа от вас будут две нужные пузатые бочки, которые от соприкосновения с вашим хвостом взрываются и выключают систему защиты) заползайте в вентиляционную шахту на потолке. А там — в последний выход. Как всегда, сзади «выключаете» две турели и выходите в зал с колонной в центре. Можно на лифте, а можно и при помощи рук спуститься вниз; суть в том, чтобы найти дверь, ведущую в помещение с огромной закрученной трубой. Там есть выход, но он хорошо замаскирован в темноте, поэтому включайте охотничий режим и бегайте по периметру. В конце коридора откройте люк вентиляции и проникните туда. Первый босс даже не оказал должного сопротивления, а вот я чуть не подавился его черепом. Осталось еще два супостата, но они тут недалеко. Выйдя из инкубатора (через ту же вентиляцию), пройдите немного дальше. В последней комнате вас с нетерпением ждет второй генерал. Неизвестно еще, кто кого убьет, потому что он с охраной.

## BONUS 3: TYRARGO

### *Full crew complement. Hangar deck security system active*

Несмотря на такое страшное предисловие, смысл задания ничем не отличается от предыдущей миссии: убить трех офицеров, проявивших особое рвение при уничтожении кладки Чужих. На одном из трех поворотов провалитесь в открытый люк шахты вентиляции, таким образом вы без мучений доберетесь до складского помещения, где как раз происходит разгрузка огромных ракет. В углу прячется первый офицер. После того, как с ним расправитесь, пройдите в дверь, что на подъеме, и на лифте добирайтесь до второго этажа. Пройдите мимо ангара и двух вращающихся генераторов — в последней комнате находится вторая мишень. Остался последний враг. Быстро пробегите мимо пулемета (один раз у меня получилось так, что солдат сам расстрелял турель, а я свободно прошел мимо), и вы окажетесь в помещении с длинным столом и огромным ножом, намертво вбитым в крышку этого стола.

Заходите в дверь (с лестницей) и идите вперед, но перед следующей дверью лучше остановиться — там парочка пулеметов охраняет коридор. Как всегда, разбиваем вентиляционную решетку и с ее помощью проникаем в зал. Последний офицер убит, но и это не конец: теперь с вами желает сразиться сам Хищник. Искать его не надо, он сам кого хочешь отыщет, но вот убить его будет совсем не просто.

## BONUS 4: CAVERNS

### *Predator threat approaching.*

В этот раз вы были осчастливлены приказом от самой Королевы. От миссии нельзя отказаться, поэтому постараемся выполнить ее максимально хорошо и быстро. Надо найти и уничтожить Хищника, оказавшегося рядом с инкубатором. С самого начала поворачивайте налево и залезайте в дырку под потолком. Пройдя мимо разбитого танка, вы окажетесь на узкой дорожке, перекинутой через пропасть. Но погодите по ней идти; сначала проникните в отверстие наверху, где надо уничтожить два бака, которые откроют вам дверь, а вот после этого возвращайтесь и пересекайте опасную тропку. В зале войдите в маленький коридор, пройдите через машину — и вы попадете в складское помещение с air lock дверями. Через них пробегите в новый зал и выходите наружу через отверстие под потолком. Пройдя по узкой трубе какого-то механизма на другую сторону провала, откройте дверь, после чего пригнитесь и, прижимаясь к стенке, проползите через комнату (внизу стоит пулемет, который может сильно покалечить вас, если обнаружите себя). А вот и старый друг. Последняя битва.

## BONUS 5: FURY 161

Наконец-то мы добрались до последнего бонуса. Вам придется отключить последовательно все пушки и истребить много врагов. Интересное задание. Избегая попадания в лаву, по стене быстро пробегите на другую сторону, где находится небольшая ниша и кнопка отключения автомата (точнее, это пульт с красным рубильником посередине). После этого поднимитесь на самый верх, а там — в боковую дверь. В комнате, где вдоль стены находятся трубы непонятного назначения, зайдите в лифт и опуститесь в огромных размеров зал, где встретите Хищника. Расплескав его зеленую кровь по этажам, выключите все пульты, после чего спускайтесь вниз и идите прямо. Осталось совсем немного. Перед вами будут два вентилятора, левый очень хорошо взрывается при помощи бочек, а после взрыва становится абсолютно безопасным. Идите по вентиляционной шахте до следующей комнаты. За круглой дверью опустите рычаг, который отключит последнюю турель, и поворачивайте налево. Как только вы спуститесь по лестнице и добьете обесточенный автомат, на вас откуда-то сверху свалится последний Хищник в этой игре. Надеюсь, что вам хватит здоровья и терпения его одолеть.

# CIVILIZATION II: TEST OF TIME

Разработчик: **Microprose**
Издатель: **Hasbro Interactive**
Выход: **август 1999 г.**
Жанр: **пошаговая стратегия**
Требования: **P-166, 16 Мб**

Графика: **8**
Звук: **8**
Играбельность: **9**
Общий рейтинг: **8.5**

**Старая добрая игра с несколькими «фенечками»**

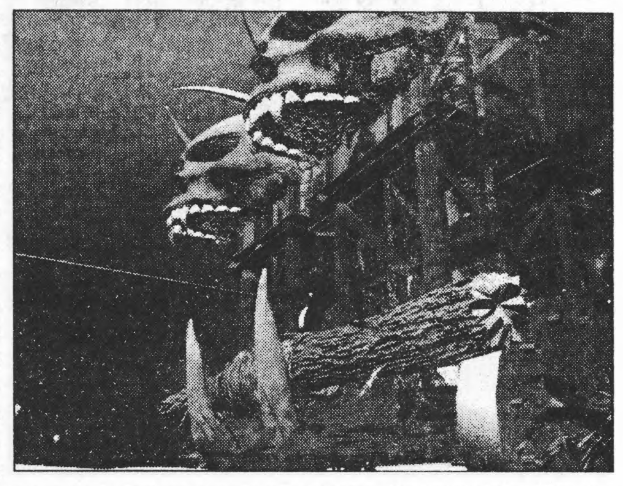
## БИЗНЕС ЕСТЬ БИЗНЕС

«Из прибыльной идеи надо выкачивать все, что можно» — таков закон любого бизнеса и бизнеса индустрии компьютерных игр в частности. Поэтому неудивительно, что вышедшая еще в 1991 году «игра всех времен и народов» Civilization Сида Мейера неоднократно переиздавалась (Master Edition, Civilization for Windows), была усовершенствована до Civilization II (1996 г.) и обросла двумя add-on'ами с разнообразными сценариями («Conflict in Civilization» и «Fantastic Worlds»). Особенно урожайным в этом отношении оказался нынешний год, когда даже «сторонняя» фирма Activision (а все перечисленное выше выпускалось кампанией Microprose, в стенах которой Сид Мейер и сотворил свое детище) решила урвать свой кусок пирога, выпустив собственную версию под названием Civilization: Call to Power. И все бы хорошо: усовершенствованная экономическая модель, прекрасная графика, раздвинутые временные рамки... но чего-то не хватило (видимо, руки мастера), так что игра не смогла стать хитом, хотя прочно утвердилась в верхней половине интернетовского чарта Top100. Сам же Сид Мейер не остался в стороне и создал в стенах собственной фирмы FirAxis свое «продолжение по мотивам Civilization» под названием Sid Meier's Alpha Centauri (SMAC). Поистине «хиты творятся мастерами», и SMAC при весьма неброской графике, но потрясающей играбельности быстренько взлетела на первую строчку Top100 и удерживает свою лидерскую позицию по сей день.

А как же Microprose — «родная» фирма, обладающая всеми правами на марку «Civilization»? Неужели она останется в стороне? Конечно, нет. И вот перед нами Civilization II: Test of Time. Чего можно было от нее ожидать или, скорее, опасаться? Можно было опасаться, что разработчики пойдут по линии наименьшего сопротивления и попросту переиздадут уже созданное, подукрашенное и сдобренное несколькими «фенечками» произведение. К сожалению, так и произошло.

## ПЕРЕМЫВАЕМ КОСТОЧКИ

Первое, что бросается в глаза, это слегка улучшенная графика. Переход на 16-битную палитру позволил сделать более насыщенные тона, так что пейзажи теперь смотрятся просто великолепно. Более того, они ожили: вулканы исторгают огонь, в море плещется рыбка и т. п. Юниты стали более детализированными, да и движутся теперь более плавно. Однако все портит одно обстоятельство: палитры неудачно накладываются друг на



друга, так что частенько бывает трудно различить фигурку юнита на текстурированном фоне и легко ошибиться, на какой клетке он стоит («спасает» индикатор здоровья, по которому только и остается ориентироваться).

Интерфейс игры тоже претерпел некоторые (но незначительные) изменения. И эти изменения странные, даже курьезные: изменено то, что можно было и не трогать, но осталось прежним то, что стоило бы улучшить. Мини-карту теперь можно выводить как в стандартном, плоском виде, так и в виде вращающегося глобуса. Забавно? Да. Полезно? Скорее наоборот. Экран города теперь тоже существует в двух вариантах, причем непонятно, чем же новый вариант лучше старого. Список курьезов завершает возможность располагать панель юнитов либо в правой (как было раньше), либо в верхней части экрана. Бог со всем этим, можно сказать, что все это вопрос вкуса. Но не сделано ничего, чтобы избавить игрока от назойливого мини-менеджмента. По-прежнему нельзя ставить очередь на строительство, невозможно объединить юниты в один стек и т. п. Здесь сказалось упорное нежелание разработчиков менять основы своего движка. Иначе чем же объяснить тот факт, что по-прежнему отсутствует поддержка многопользовательской игры по электронной почте?

Конечно, все перечисленное выше — мелочи; но что мешало поработать над ними?

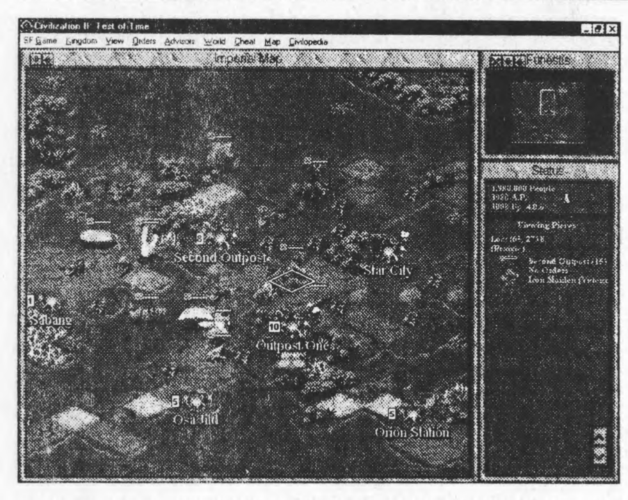
## ТЕПЕРЬ О ХОРОШЕМ

Хорошо то, что нам дали почти три разных игры в одной упаковке. Конечно, эти игры очень близки по сути (меняется лишь «одежка»), но все же... Итак, нам предлагают следующие варианты.

***Original Game.*** Это классический вариант Civ II без всяких изменений.

***Extended Original Game.*** Это расширенный вариант Civ II, в котором дело доходит до колонизации Альфы Центавра. Если в классическом варианте игра заканчивалась как раз тогда, когда космический корабль достигал заветной звезды, то теперь игра продолжается и вы начинаете играть одновременно на двух картах — «земной» и «инопланетной». Вы получаете возможность провести ряд дальнейших исследований (за счет чуть более расширенного технологического дерева), а также можете использовать весь земной потенциал при освоении нового мира, в котором вам придется конкурировать с внеземными формами жизни.

***Science Fiction Game.*** Это уже чисто «инопланетная» версия. Сюжет такой: космический корабль землян терпит крушение и вынужден высадиться в новом чуждом мире. Задача — вернуться на Землю, для чего надобно изобрести EarthGate. Причем без помощи инопланетян почти никак не обойтись, так как часть технологического дерева просто недоступна землянам и недостающие звенья надобно как-то добывать у чужаков (путем обмена, например). Впрочем, в Civ II всегда можно выиграть, перебив вообще всех (что несколько не вяжется с данным сюжетом). Более того, играть можно и за инопланетян. Только зачем им EarthGate? Чтобы напасть на Землю? Но самая классная «фенечка» состоит в том, что вы получаете возможность играть сразу на четырех (!) связанных между




собой картах: поверхность планеты, на которой вы высадились, ее орбитальное пространство и поверхности еще двух ближайших планет. Последние три «мира» изначально никем не освоены, и первая «раса», добравшаяся до них, получает солидный бонус.

***Fantasy Game.*** Это игра, замешанная на средневековой тематике. Здесь вам предстоит иметь дело со сказочно-фэнтезийными персонажами и всяческой магической атрибутикой. Но главное не в этом, а в том, что и здесь вам предстоит играть сразу на четырех картах-уровнях: поверхность земли, подземный мир, подводный мир и небеса (карты связаны между собой либо во всех точках, как земля и небеса, либо только в некоторых, как земля и подземный мир — через отдельные пещеры). И редко какой юнит может свободно перемещаться между всеми уровнями; обычный их удел — один-два мира. Более того, все семь рас, встречающихся в игре, изначально «тяготеют» к тому или иному уровню. Например, гоблины без проблем осваивают подземное царство (кстати, очень богатое на сокровища), а существа расы Bateo господствуют в небесах, откуда могут совершать неожиданные атаки на наземные города.

## ПРОВЕРКА ВРЕМЕНЕМ

Что в итоге? Три игры, копирующие, по сути, классический вариант Civilization II. Меняются только одежки (например, наука в Fantasy Game называется магией, а вместо простой библиотеки надо строить Sage's Library), а каркас остается практически без изменений. Хотя есть и нововведения, но их очень мало (к примеру, Astral Portal позволяет юнитам мгновенно перемещаться из города в город на разных картах). Поэтому новые игры мало чем отличаются от обычных дополнительных сценариев. К слову о сценариях: на диске Test of Time предлагается ОДИН-ЕДИНСТВЕННЫЙ сценарий: Midgard Game. Великолепные сценарии из add-on'a Fantasy Worlds, ау! Где вы? И не спешите доставать старый запыленный диск — все равно не поможет: старые сценарии НЕ СТЫКУЮТСЯ с Test of Time (оно и понятно: изменено графическое ядро движка).

Но, собственно, чего мы хотели? Это право издателя — переиздавать ходовой товар. И нас ведь не обманули: честно предупредили, что это, мол, Civilization II. Только наше право — покупать или нет подустаревшую продукцию. Игра не стоит тех 40—50 долларов, которые за нее просят как за полноценную новую игру, а не add-on. Но если есть возможность приобрести игру подешевле... то почему бы и нет? Как-никак классика, которая может составить гордость любого коллекционера игровых CD.

Нам же остается только уповать на маэстро Сида Мейера, потому как на выставке E3 этого года было всенародно объявлено, что Firaxis и Hasbro Int. объединяют свои усилия в работе над Civilization III. А Сид Мейер еще никогда не подводил.

## СОВЕТЫ НАЧИНАЮЩИМ

Вышло так, что наш журнал никогда не публиковал материалов по Civilization II. (Оно и понятно, так как игра вышла в 1996 г., а «Игромания» существует только с 1997 г.) «Непорядок», — подумали мы и решили набросать хотя бы минимум советов в помощь начи-

нающим. Можно написать гораздо больше (а игра настолько богата, что ею можно заполнить хоть весь журнал), но непонятно, насколько это интересно вам, дорогие читатели. Так что ждем ваших откликов. Если надо, то за нами «не заржавеет».

Приводимые ниже советы относятся к классическому варианту Civilization II (Original Game), но могут быть применены (в слегка модифицированном виде) почти к любой версии игры (даже, с некоторой натяжкой, к Civilization: Call to Power).

## ПЕРВЫЕ ШАГИ

Особенно не тяните с выбором места для вашего первого города (который автоматически станет столицей), так как потеря темпа очень сильно сказывается в самом начале игры. На выбор более лучшего места рекомендуется потратить только хода 2–3, не более. Постарайтесь поставить столицу на реке или возле нее: «речные» клетки богаты на пропитание и приносят дополнительную торговлю (кроме того, не будет проблем с ирригацией – не надо «тянуть воду»). Постарайтесь захватить в сферу города как можно больше «бонусных» клеток. Если нет ни того, ни другого, то постарайтесь поставить город на побережье, дабы сразу же обеспечить себя выходом в море.

Первым же делом постройте самый дешевый юнит (обычно это воин – warrior) и с его помощью немного осмотрите окрестности (по кругу, отрываясь не более чем на 2–3 клетки от столицы). Сами тем временем стройте сетлера. Далее направьте этого сетлера в сопровождении воина основывать новый город и сразу же приступайте к производству нового юнита-защитника (ведь ваша столица осталась совершенно неприкрытой). Далее посмотрите, какой город быстрее производит юниты (либо от какого города быстрее добраться к месту основания следующего города), и начинайте именно там производить сетлера. Затем выделите ему защитника и так далее.

Первые города стремитесь основывать там, где можно получить быстрый прирост населения без всяких усовершенствований (ирригации и пр.). Если город оказался вблизи границы с соседним государством, то обязательно придайте ему два юнита (второго – с самым высоким показателем защиты), и на первое время хватит. Когда ваша империя разрастется примерно до 5 городов, пора уже подумать о коммуникациях и преобразовании местности. Постройте еще двух сетлеров, и пусть они занимаются исключительно хозяйственной деятельностью: в первую очередь протягивают дороги и занимаются ирригацией.

Обязательно «вскрывайте» древние хижины (только не забудьте предварительно сохраниться). На ранней стадии игры вы чаще всего найдете новое поселение (которое станет вашим, и это особенно ценно в начале игры) либо получите быстроходного юнита, с помощью которого очень заманчиво исследовать новые территории (тем более, что это юнит не будет приписан ни к какому городу, следовательно, в принципе не может потреблять каких-либо ресурсов). Ну а если не повезет и вы наткнетесь на варваров, попросту перезагрузитесь.

## РАЗВИТИЕ ИМПЕРИИ

Как можно быстрее перейдите от Деспотизма к Монархии – вы сразу же ощутите заметный подъем цивилизации. На этой стадии игры особенно активно занимайтесь усовершенствованием местности, что будет давать заметный прирост ресурсов без всяческих затрат. Начните также возводить здания в городах, но не все подряд, а с учетом будущей специализации города.

Специализация городов – очень полезная, если не необходимая вещь. Предположим, у вас есть два города, один их которых дает доход 2 золотых, а второй – 6 золотых (просто в силу разных природных условий). Если вы построите рынок (Marketplace) в первом городе, то в итоге не выиграете ничего, поскольку рынок увеличивает доход на 50 % и в данном случае он составит 2+2x0.5=3; однако на поддержание самого рынка

требуется 1 золотой, так что в итоге возвращаемся к тому, что и имели: 3-1 = 2. Но если вы построите рынок во втором городе, то получите прибыль в 2 золотых (как раз столько, сколько дает первый город). Далее в том же городе вы сможете построить банк и Stock Exchange, что увеличит его доходность уже на 150 % (кумулятивный эффект).

Тот же самый принцип специализации действует и в науке, и в производстве. Поэтому, в зависимости от «природных данных», из одних городов лучше делать научные центры, из других — коммерческие центры, приносящие солидную прибыль, из третьих — производственные центры, в которых можно быстро осуществлять дорогостоящие проекты типа Чудес Света (а все остальные города могут помогать им караванами).

Необходимость в строительстве храмов обычно возникает тогда, когда город достигает населения в 4 – 5 у.е. (это зависит также от уровня сложности игры и типа правления). Стройте их заблаговременно, отслеживая настроение жителей. Ну а если упустили ситуацию и в городе вспыхнул бунт, надо снять одного из жителей с производства, чтобы уравновесить баланс «счастливых» и «несчастливых». Только расценивайте эту ситуацию с «иждивенцем» как временную, ибо темпы развития такого города заметно снижаются (если не останавливаются вовсе). Поэтому как можно быстрее постройте (или купите) здание, повышающее уровень счастья. Если таких городов накопилось слишком много, то имеет смысл подумать о том, чтобы повысить долю средств, идущих на Luxuries (через Kingdoms — Tax Rate) за счет урезания статей Science и Taxes. Эффект может быть таким, что за счет появления новых работников Science и Taxes могут даже повыситься!

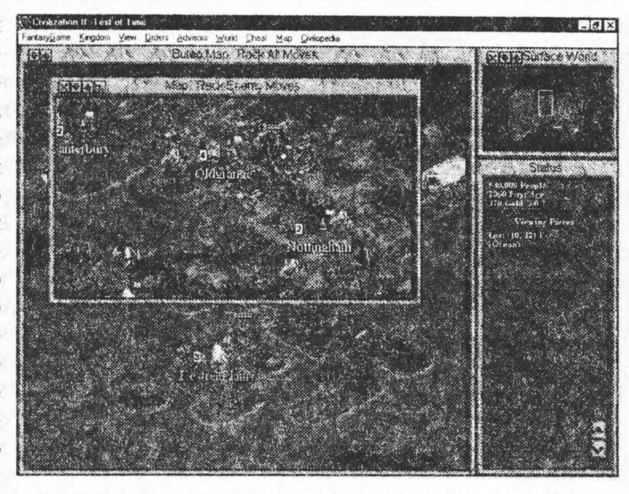
## ПРАВЛЕНИЕ

На ранних стадиях игры выбор правления не должен вызывать вопросов: как можно быстрее перейдите к Монархии, а затем к Республике. Выигрыш однозначен и очевиден. Далее лишь чуть посложнее: если хотите вести полномасштабные боевые действия, то выбирайте Фундаментализм, если нет — Демократию.

При Фундаментализме недовольных не может быть в принципе, и каждый город может поддерживать бесплатно до 8 юнитов. Благодаря этому можно быстро сколотить почти бесплатную (в смысле поддержки) армию и бросать ее хоть на другой конец света, не опасаясь появления недовольных в вашей империи. Однако при Фундаментализме в ДВА раза замедляются темпы проведения научных исследований. Поэтому долго оставаться при Фундаментализме попросту опасно, если вы не хотите серьезно отстать от своих конкурентов в плане науки.

Демократия дает буйный прирост всех ресурсов, но при ней практически невозможно вести хоть сколько-нибудь серьезные войны. Во-первых, каждый юнит, находящийся вне родного города, вызывает в нем появление двух недовольных. Во-вторых, постоянно вмешивается Сенат, навязывая вам миролюбивые решения. (Первую проблему можно несколько сгладить построением двух Чудес Света: J.S. Bach's Cathedral и Women's Suffrage, но все равно поддержка огромной армии остается проблематичной при Демократии.)

В любом случае, как только вы перешли к Демократии, сле-



дует сразу перенастроить Tax Rate, чтобы иметь новые научные открытия каждые 1 – 3 хода при уровне Luxure 20 – 30 % и солидном доходе. Такой уровень Luxure обычно требуется для того, чтобы вызвать серию праздников в вашу честь (они наступают в том городе, где вообще нет недовольных и число счастливых превышает число просто довольных) — это вызывает буквально взрыв роста населения. После этого Luxure можно чуть уменьшить. Начните строить серию крепостей по периметру вашей империи — они послужат средством раннего оповещения и будут держать врага на некотором расстоянии. Стройте крепости на расстоянии не далее 3 клеточек от городов, тогда факт отсутствия юнита в родном городе не приведет к появлению недовольных.

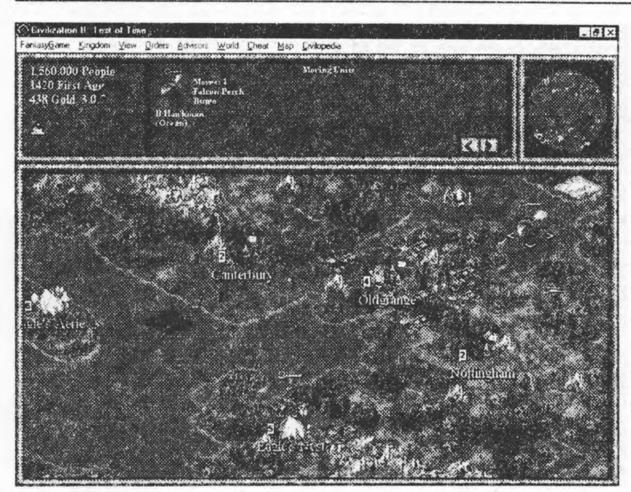
## ВОЙНА

Какой бы путь развития вы ни избрали, военных конфликтов вам практически не избежать. Особенно если вы оказались на одном материке вместе с несколькими другими цивилизациями. Трудно дать совет, на какой стадии игры лучше всего начинать полномасштабные боевые действия, это зависит от конкретной ситуации. Но определяющий фактор — это насколько «зажимают» вас соседи. Как только чувствуете, что уже «не хватает воздуха» для дальнейшего развития империи, значит, пора потеснить конкурентов.

Не ведите войну сразу против всех. Для начала выберите одного соседа — либо самого слабого, либо самого сильного. Со слабым все понятно: чем слабее противник, тем легче и быстрее с ним разделаться. Но не забывайте, что сильный противник будет все время крепнуть, тогда как основные ваши силы будут брошены на войну. Поэтому, может быть, лучше сначала взяться за сильного, чтобы потом стало легче?

Так или иначе, но вот противник выбран. В первую очередь подтяните свои оборонительные юниты (с большим показателем защиты) как можно ближе к границе вражеской империи и укрепите их там. Затем подведите туда дипломатов и прочую армию. Не спешите сразу же атаковать свою жертву — так вы приобретете репутацию агрессора, и вам станет труднее вести дипломатические переговоры с остальными. Лучше сделайте так, чтобы противник сам объявил вам войну (например, потребуйте с него огромную контрибуцию). Если почему-то этот способ не проходит, поговорите с другими расами: возможно, кто-нибудь предложит вам атаковать именного того, кого вы и хотели, а там, глядишь, и сам поможет вам.

Есть два способа взятия вражеских городов: «кавалерийским наскоком» и изнуряющей осадой. С первым способом все понятно, но применяйте его только в том случае, если во вражеском городе нет защитных сооружений (типа крепостных стен) и/или вы уверены, что силы обороняющихся гораздо слабее ваших. В противном случае лучше сначала измотать защитников. С этой целью укрепите свои юниты на ключевых точках вблизи города и разрушьте там всю инфраструктуру (дороги, шахты, ирригационные сооружения). Это должно серьезно ослабить противника. С помощью дипломатов попытайтесь разрушить крепостные стены или даже поднять там восстание (если, конечно, у вас порядочно деньжат). Далее — понятно.




## МЕХАНИКА БОЯ

Каждый юнит обладает четырьмя боевыми характеристиками: Attack Strength, Defense Strength, Hit Points и Firepower. Если с двумя последними характеристиками все ясно (Hit Points -- здоровье, Firepower – сила удара, то есть наносимый урон), то первые две нуждаются в пояснении. Это вовсе не «сила атаки» и «сила защиты», как можно было бы понять из буквального перевода, то есть они не связаны напрямую с наносимым уроном. Эти характеристики только определяют вероятность выигрыша сражения. Грубо говоря, чем выше эти характеристики, тем больше вероятность того, что юнит нанесет урон своему противнику.

Строго говоря, есть точная математическая формула. Пусть А – показатель Attack Strength *нападающего* юнита, а D – показатель Defense Strength *обороняющегося* юнита. Тогда вероятность того, что *нападающий* юнит нанесет урон своему противнику, равна A/(A+D). Соответственно, вероятность того, что победителем выйдет *обороняющийся* юнит, равна D/(A+D). Если победителем оказывается нападающий юнит, тогда здоровье (hit points) обороняющегося юнита уменьшается на величину firepower нападающего юнита (в противном случае – наоборот). Если здоровье проигравшего еще остается больше нуля, тогда вновь вступает в действие приведенная выше формула (это как бы второй раунд боя), выявляя победителя, и из оставшегося здоровья проигравшего вычитается firepower победителя. Процесс повторяется до тех пор, пока здоровье одного из участников сражения не упадет до нуля.

Приведенная выше формула пригодна для качественного анализа ситуации. Предположим, на соседних клетках оказались катапульта (6/1/1/1) и фаланга (1/2/1/1) противоборствующих сторон. Кому выгоднее нападать первым? У катапульты Attack Strength =6, а у фаланги Defense Strength =2. Следовательно, если первой нападет катапульта, то вероятность ее выигрыша равна 6/(6+2)=75 %. С другой стороны, если первой нападет фаланга (у нее Attack Strenght =1, но и у катапульты Defense Strength =1), то вероятность ее победы составит 1/(1+1)=50 %, то есть вероятность победы катапульты уменьшится с 75 % до 100-50=50 %. Как видно, обоим противникам выгоднее нападать первым. Но ситуация может оказаться и обратной, когда никому не выгодно первым ввязываться в драку. Пример: warrior (1/1/1/1) против фаланги.

Просчитывая вероятность выигрыша, учтите, что показатели Attack и Defense могут модифицироваться. У юнита-ветерана оба этих показателя повышаются на 50 %. Юнит может обрести статус ветерана (с вероятностью в 50 %), выиграв сражение. Есть и мирный способ обретения «ветеранства», если наземный юнит произведен в том городе, где есть барак (Barraks). Кроме того, имеются Чудеса Света, дающие статус ветерана (в классическом варианте Civ II это Чудо называется Sun Tzu's War Academy).

Юниты также можно «укреплять» (команда fortify). Defense «укрепленного» юнита повышается на 50 %. Еще большего эффекта можно достичь, если поместить юнит внутри крепости (Fortress) – тогда Defense удваивается. (Крепости могут строить сетлеры и инженеры.) Если же юнит обороняется за крепостными стенами города, то его Defense даже утраивается!

Кроме того, некоторые типы местности обладают защитными свойствами. Леса и болота увеличивают Defense на 50 %, холмы — на 100 % и горы — на 200 %.

## МАЛЕНЬКАЯ ХИТРОСТЬ

Зачастую возникает необходимость мгновенно купить что-либо, не затратив ни хода на строительство. В этом случае покупка обычно влетает «в копеечку». Однако затраты можно существенно снизить, если использовать следующий трюк. Купите сначала что-либо менее дорогое, затем переключите строительство на то, что требуется, и купите это. Пример: надо купить Manufacturing Plant, за что с вас спросят 1 280 золотых. Переключите строительство на Temple и купите его. На это у вас уйдет 160 золотых. Вновь переключитесь на Manufacturing Plant, и вы увидите, что теперь с вас уже просят только 560. Вот теперь и покупайте. В итоге покупка обойдется вам в 720 золотых, тем самым вы сэкономите кругленькую сумму в 560 золотых.

## ИНТЕРНЕТ

Просто тонны полезной информации, равно как и новости, слухи, обсуждения, утилиты трейнеры и прочее, касающееся Civilization и ей подобных игр, можно найти на следующих неофициальных сайтах:

www.sidgames.com
www.civnation.com
www.apolyton.net

# CUTTHROATS

Разработчик: **Hothouse Creations Ltd**
Издатель: **Eidos Interactive**
Выход: **сентябрь 1999 г.**
Жанр: **стратегия**
Требования: **P-200, 32 Мб**

Графика: **6**
Звук: **8**
Играбельность: **8**
Общий рейтинг: **7.0**

**Пятнадцать человек на сундук мертвеца! Йо-хо-хо, и бутылка рома!**

Давайте мысленно перенесемся в Европу конца XVI — начала XVII века. Тогдашнее общество было разделено необычайно высокими и прочными социальными барьерами. Причем были они не только между правящим классом и простым народом, но и этот самый народ делился на более-менее устойчивые группы, переход между которыми был практически исключен. Если ты родился в семье крестьянина, всю жизнь тебе предстояло пахать землю, если твоим отцом был ремесленник, тебе на роду было написано заняться тем же самым ремеслом.

Однако в те времена, как и во все прочие, были люди, не вмещавшиеся в жесткие рамки общества. И единственной возможностью для них изменить свою судьбу было отправиться в море. Расширяющаяся торговля с заморскими странами, непрекращающиеся войны за господство на море, строительство огромных флотов всеми ведущими странами мира — все это требовало людей, желающих променять монотонную жизнь на берегу на полную опасностей и приключений жизнь моряка.

В 1661 году некий Эдуард Барлоу покинул родительскую ферму, оставил за спиной «канавы и потравы, подстилки для скота и каждодневную монотонную работу» и отправился в Лондон наниматься на флот. Он попал на 32-пушечный фрегат «Огастин» направлявшийся в Средиземное море. На наше счастье, Барлоу умел не только крутить хвосты коровам, но и обладал некоторыми литературными способностями. Он оставил потомкам дневники этого и следующего путешествия, из которых можно узнать, какова же была жизнь простого моряка на борту парусного судна XVII века.

А была она очень и очень нелегка. Невообразимая теснота, скверная пища, нудные шестичасовые вахты, непрекращающиеся авралы, да еще и жестокие наказания за малейшую провинность. Неудивительно, что бунты команды были нередким явлением. Возмутиться червивым мясом в котле, перебить офицеров и поднять красный... Простите, черный флаг было почти обычным делом для команды того времени. Но, в отличие от матросов броненосца «Потемкин», у них была возможность не только уйти в Констанцу и разбежаться, но и податься в южные моря и примкнуть к Береговому братству.

«Владеющий морями владеет торговлей: владеющий торговлей владеет богатствами мира и, следовательно, самим миром», — так сэр Уолтер Рэйли сформулировал доктрину владычества на море. А морями в то время безраздельно владела Испания. Покорив в 1580 году своего основного конкурента Португалию, она, казалось бы, могла спокойно заниматься грабежом «обеих Индий», вывозя их богатства в метрополию на громадных галеонах. Но тут на историческую арену выступило это самое Береговое братство, которое на протяжении всего XVII века подтачивало морскую мощь Испании (не без содействия Англии, Франции и Голландии).



Вопреки установившемуся мнению, «чистых пиратов» в те времена было совсем мало. Основная масса джентльменов удачи действовала если и не под флагом какого-то государства, то с его молчаливого дозволения или при прямом содействии. Конечно, короли и королевы отрицали свою связь с корсарами, отрекались от них, на все требования Испании выдать им того или иного флибустьерского капитана отвечали, что он не состоит на королевской службе. Но...

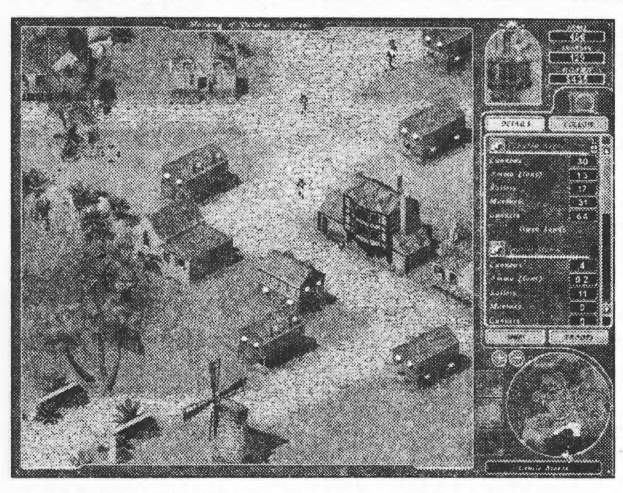
Вот, например, широко известный эпизод из жизни Фрэнсиса Дрейка. Возвратившись из своего второго кругосветного плавания, во время которого он захватил и разграбил немало испанских поселений, Дрейк предстал перед королевой Елизаветой. Пират опустился на колени и протянул ей свою шпагу; она взмахнула ею, словно собираясь казнить преступника, и изрекла: «Дрейк, король Испании требует твою голову. Я должна отрубить ее!» А затем ударила его шпагой по плечу и воскликнула: «Поднимитесь с колен, сэр Фрэнсис!» Так знаменитому пирату было пожаловано рыцарское достоинство.

Во время военных действий и при обострении отношений между державами каперские свидетельства раздавались направо и налево. Но и в редкие периоды мира они не отбирались обратно. Дело в том, что эти свидетельства давали право захватывать и грабить неприятельские корабли, а если в данный момент государство не вело военных действий, определять, кто же именно является «неприятелем», предстояло самим капитанам. Обычно они считали законной добычей корабли всех наций, кроме выдавшей свидетельство.

Но чаще всего корсары нападали на испанцев просто потому, что их кораблей в то время было в Карибском бассейне больше всего и они были самыми богатыми. Заветной мечтой каждого пирата было захватить Золотой флот — громадный конвой, ежегодно отправлявшийся из Америки в Испанию. Попыток осуществить это было сделано немало, однако успешных не было — слишком сильна была охрана конвоя. Чаще всего дело заканчивалось захватом одного-двух галеонов, но и в этом случае добыча была огромной.

Однако если захватить сокровища в море было почти невозможно, то значительно легче было напасть на Панаму, где они сосредоточивались перед погрузкой на корабли. Эту операцию довелось осуществить Генри Моргану в 1671 году. Собрав громадную пиратскую армию, он высадился на перешейке, пересек его и атаковал город. Внезапного нападения не получилось, поскольку пираты довольно долго двигались через горный хребет. Значительную часть богатств города испанцы успели погрузить на корабли и отправить в безопасное место, но и того, что удалось захватить Моргану, было достаточно, чтобы эту операцию назвали «Достославный Панамский поход».

Естественно, пиратам требовалась какая-то береговая база, порт, где они могли бы сбывать добычу, ремонтировать корабли, вербовать команду. Первым таким портом стала Тортуга, французская колония на крошечном островке возле берегов Эспаньолы (так в то время назывался остров Гаити). Надо сказать, что власть французского губернатора была на Тортуге чисто номинальной, настоящими же ее хозяевами были пираты. На все жалобы испанцев на превращение острова в разбойничье гнездо французские короли от-



вечали, что они сами страдают от засилья пиратов, и если испанцы покончат с этим, Франция будет только рада. В конце концов Испании это удалось.

Тогда на смену Тортуге пришел английский Порт-Ройял, но это новое пиратское гнездо просуществовало недолго. В 1692 году город и порт были разрушены жестоким землетрясением, а большая его часть оказалась поглощенной морем. Можно сказать, что после этого эпоха пиратства в Карибском бассейне отошла в прошлое. Конечно, на протяжении XVII века пиратов было еще немало, но действовали они преимущественно в одиночку: больше не было громадных пиратских флотов, отошли в прошлое смелые рейды на прибрежные колонии и все прочее. Постепенно пираты и стали тем, чем мы привыкли их считать, — морскими разбойниками, грабящими всех без разбора.

Ну а теперь, когда мы более-менее разобрались с историей морских разбойников, пора испытать на собственном опыте, какова же была их нелегкая жизнь. Загружайте игру Cutthroats, и давайте вместе отправимся странствовать по просторам Карибского моря.

## НА БЕРЕГУ

Начальные настройки игры не балуют разнообразием. Нет никаких уровней сложности, специальных навыков и даже выбора нации. Практически можно только задать собственное имя (по умолчанию берется имя из системного реестра Windows), название корабля и год начала игры. От года зависит выбор порта, в котором вы начинаете свою карьеру (Тортуга, Порт-Ройял или Нассау), и ситуация в мире, то есть кто с кем воюет. Можете внимательно прочитать об этой ситуации в окне справа, но особого значения все это не имеет. Играть в начале и конце века несколько сложнее, чем в середине, вот и все.

Начинаете вы всегда на самом слабом корабле с восемью пушками и шестьюдесятью человеками команды (12 моряков, 24 пушкаря и столько же морских пехотинцев). Кроме того, у вас есть немножко боеприпасов и продовольствия да 500 монет. Отправляться в море с такими силами и ресурсами опасно, поэтому придется проделать кое-какие операции в порту. Нажмите в правой части основного экрана кнопку Port Screen и давайте разбираться с этим самым экраном порта.

Большую его часть сейчас занимает информационное окно. В нем описана ситуация в данном порту, кое-какие сообщения и слухи и прочая полезная информация. Пока что ничего интересного там нет, но вот при заходах в другие порты или же при следующем посещении стартового обязательно прочитайте всю имеющуюся информацию.

В правом верхнем углу находится окошко, в котором вам показывают «кино», когда кто-то из подчиненных хочет вам что-то сказать. Рядом с ним имеются три окошка с цифрами, это ваши рейтинги: Fame — престиж, Infamy — отрицательный престиж и количество денег.

В правом нижнем углу находятся кнопки выхода в другие режимы (боя, вороньего гнезда и карты), а над ними иконки, показывающие характеристики данного порта (количество населения, орудий, отношение лично к вам и пр.). Всю остальную часть занимают кнопки, с помощью которых можно посетить все необходимые заведения в порту. Тут

есть одна тонкость: на посещение любого объекта тратиться целый день, поэтому, щелкнув на любой кнопке, вы увидите, как уменьшится сумма денег в вашем кошельке. Это значит, что с вас взяли портовые сборы. Вообще-то они невелики (точную сумму можно узнать на основном портовом экране), но и перемещаться туда-сюда без нужды не стоит. В данный момент вам нужно пополнить запасы и команду, для этого нужно посетить три экрана: док (Sheepwright), набор команды (Recruit) и торговля (Trade).

В доке производится ремонт корабля, продажа и покупка оружия. Первым делом вы попадаете на экран ремонта. Тут все ясно: в центре — изображение вашего корабля, под ним — варианты ремонта. Щелкнув на том или ином варианте, вы тут же увидите, сколько он стоит, а числа слева покажут, сколько суток займет ремонт. Если у вас несколько кораблей, то, щелкая на стрелках возле названия, можно перемещаться между ними.

Ремонтировать нам пока ничего не нужно, так что жмите на кнопку с надписью Buy/Sell. В верхней части слева находятся имеющиеся на продажу корабли, а справа ваш флот. Щелкая на стрелках возле названия кораблей, можно просмотреть все, что тут есть. Ну а ниже находится перечень оружия и боеприпасов: именно их-то и нужно купить для начала. Хотя стрелять в игре можно разными типами боеприпасов, при покупке это не отражено, так что просто купите максимальное количество Ammunition.

Теперь перейдем в экран найма команды. Как вы успели заметить, состоит она из матросов, пушкарей и морской пехоты. На каждую пушку нужно иметь три человека, так что пушкарей у вас сейчас как раз нужное количество. Можно, конечно, нанять несколько про запас, но недостаток в пушкарях бывает крайне редко: убивают их нечасто, к тому же, можно нанять на захваченных судах.

Чаще вы теряете матросов, кроме того, какое-то количество приходится переводить на захваченные корабли. Сейчас у вас восемь матросов — это ровно столько, сколько нужно для управления кораблем этого типа. Наймите еще несколько человек. Потери в морской пехоте бывают в каждом бою, потому этих ребят нужно нанять как можно больше.

Еще на этом экране производится наем офицеров, расскажу, зачем они нужны. Лично вы считаетесь с самого начала игры как бы адмиралом, поэтому нужен кто-то, кто будет непосредственно руководить действиями команды. Вот этим-то и занимаются офицеры. Правда, нельзя назначить одного из них командовать пушкарями, другого — абордажной партией и т. д. Всем этим руководит капитан (первый в списке офицеров), остальные же нужны после того, как вы захватите корабль, или при высадке на берег.

Каждый офицер имеет четыре характеристики (на экране найма они обозначены иконками справа и слева от портрета), и эти характеристики важны не только тогда, когда офицер самостоятельно командует кораблем (это случается, когда у вас несколько кораблей). Например, артиллерийские навыки важны для скорости перезарядки орудий и точности стрельбы, высокий Leadership пригодится в абордажных сватках и пр. Так что к найму офицеров нужно подходить очень ответственно, тем более что уволить их нельзя.

Теперь вам осталось на экране торговли запастись провиантом. Там все предельно ясно, скажу только, что лучше всего запастись всеми видами провизии (солонина, овощи, фрукты и т. п.) и не забыть про напитки. Дело в том, что наличие или отсутствие разнообразного провианта влияет на лояльность команды, а если вы не захватите необходимого количества рома, бунт почти неизбежен. Очень много провианта пока брать с собой не нужно — далеко от базы мы удаляться не будем.

Остальные опции портового экрана мы рассмотрим позднее, а сейчас пора уже покинуть сушу.

## В МОРЕ

Перемещаться по водной глади можно в трех режимах: карты, вида из вороньего гнезда и боевого вида. Как вы понимаете, дальние плавания лучше всего осуществлять по карте, с нее и начнем.

В отличие от аскетической простоты Pirates!, тут у нас имеется множество кнопочек и опций. Вдоль верхней кромки карты идет ряд иконок, с помощью которых можно настроить вид карты, отражаемую на ней информацию. Подведя курсор к любой из них, вы получите всплывающую подсказку, так что подробно описывать эти кнопки я не буду. Скажу только, что при планировании предстоящего плавания стоит включать кнопку «Погода» и смотреть, какие ветры дуют в настоящее время.

Внизу слева находятся изображения государственных флагов, вы можете выбрать любой из них и поднять на своем корабле. Никаких ограничений тут нет, но нужно учитывать ситуацию в мире, отношения между нациями и государствами. Как вы понимаете, если вы плаваете под флагом какой-то нации, ее враги будут вас атаковать. Если же вы не несете никакого флага, военные корабли всех наций считают вас пиратом и могут атаковать.

Менять флаги можно не только в режиме карты, но и в режиме вида из вороньего гнезда. Однако имейте в виду: испанцы, однажды увидев вас под флагом враждебного государства, будут упорно преследовать, какие бы флаги вы ни поднимали. Французы и голландцы же могут отстать, если вы поднимете флаг их державы. Ну а англичане в этом вопросе непредсказуемы.

В центре нижней кромки экрана имеются пять иконок, с помощью которых можно задать режим оповещения о появляющихся в пределах видимости кораблях (то есть вы говорите своему помощнику: «Разбудить, если...»). Нажав первую кнопку, вы задаете режим оповещения о кораблях, находящихся в десяти милях от вас, вторую — в пяти. При выборе третьей кнопки вам будут сообщать только о более сильном флоте, а третьей — о более слабом. Последняя кнопка предназначена для сообщения об атаке на вас.

Выбор этого режима — дело непростое и зависящее о конкретной ситуации. Скажем, если вы возвращаетесь после жестокой битвы на потрепанном корабле с минимумом команды, вроде бы нужно задать режим оповещения о нападении. На самом деле лучше выбрать режим оповещения о более сильном флоте, поскольку у вас будет возможность попытаться избежать столкновения. Ну а режим оповещения о нападении больше всего подходит, когда вы задумали сухопутную экспедицию и перемещаетесь к месту ее начала. В этом случае вам нужно беречь команду и корабли, так что отвлекаться на морские баталии неразумно.

Сейчас, в начале своей карьеры, выберите режим десяти миль: хотя вас и будут «будить» часто, зато будет время разобраться, кого вы встретили, и принять решение.

Последние пять иконок в нижнем ряду показывают запасы продовольствия на корабле и уровень подготовки команды. Они чисто информационные, так что нажимать на них бесполезно.

С помощью кнопок у правой кромки карты можно изменить масштаб карты, запустить время или поставить игру на паузу, перейти в другие режимы обзора. Кроме того, щелкнув на изображении книги, можно перейти в экран опций.

Теперь посмотрим на саму карту. Ваше местонахождение обозначается красным крестиком, рядом с которым виднеется корабль. Все порты, независимо от их национальной принадлежности и величины, изображены вешками с синим фонариком, а у того порта, в котором вы сейчас находитесь, фонарик зеленый. Если подвести курсор к любому фонарику, появится всплывающая подсказка с названием порта и обозначением его национальной принадлежности. Ну а если нажать при этом **правую кнопку** мыши, выскочит окошко со схематическим описанием порта. Иногда в этом окошке изображены только вопросительные знаки — это означает, что у вас пока нет нужной информации.

В режиме карты почему-то можно перемещаться только между портами, причем по кратчайшему пути. Подведите курсор к любому порту и щелкните **левой кнопкой** мыши — появится тонкая красная линия, указывающая ваш путь. Теперь осталось запустить время, и вы отправитесь в первое плавание.

## С ВЕРХУШКИ МАЧТЫ

Рано или поздно вам сообщат о появлении в зоне видимости неизвестного корабля и предложат перейти в режим вида из вороньего гнезда. Нажимайте кнопку Yes, а потом давайте посмотрим, как управлять кораблем в этом режиме.

В центре большого круглого окна находится ваш корабль, а вокруг него все, что видит ваш наблюдатель с мачты. Диаметр окна — десять миль: на таком расстоянии невозможно определить тип и национальную принадлежность корабля, поэтому все суда, находящиеся у края окна, представлены силуэтами. По мере приближения к ним вам сообщат и еще кое-какие сведения: количество кораблей в группе, их тип и какой они несут флаг. При этом национальный флаг появится в левом верхнем окошке, а сигнальный флаг — в нижнем левом.

Вы тоже можете поднять эти флаги; о национальных я уже говорил, теперь расскажу о сигнальных. Первые три носят названия «Сдаться», «Вызвать на бой» и «Никакой пощады», объяснять их смысл, думаю, не нужно. Средний флаг поднимается для того, чтобы выразить согласие с предложением другого корабля. Например, вам предлагают обменяться информацией, вы поднимаете флаг «Согласен», после этого другой корабль ложится в дрейф и вы можете подойти к нему.

Кроме обмена информацией вам могут предложить (и вы можете предложить) поделиться провиантом или попросить сопровождение. Естественно, что за эти действия нужно платить.

Помимо подъема и спуска флагов, на этом экране можно уменьшать и увеличивать площадь парусов. Делается это с помощью стрелочек, расположенных в верхней части экрана рядом с изображением корабля.

Вдоль кромки круглого окна имеется несколько разноцветных перемещающихся стрелок. Коричневая указывает направление движения вашего корабля в данный момент, а синяя — направление на порт назначения (который вы выбрали в режиме карты). Зеленые стрелки указывают на ближайшие к вам порты; подведя к ним курсор, можно узнать расстояние до них. Наконец, желтые стрелки показывают направление на корабли, находящиеся в пределах пятнадцати миль от вас.

Еще у кромки этого окна имеется изображение крылатого дельфинчика — это направление дующего в данный момент ветра (учтите: не куда он дует, а откуда).

В правом нижнем углу находятся три иконки, с помощью которых можно перейти в другие режимы; они доступны в зависимости от конкретной ситуации. В боевой режим можно переходить всегда, в портовый — только если вы находитесь на акватории порта, а в режим карты — когда поблизости нет других кораблей.

В боевой режим вы переходите и тогда, если решили атаковать неприятеля или он атакует вас. Подведите курсор к кораблю, на который решили напасть, щелкните мышкой, и после того, как корабли сблизятся, начнется сражение.

## СРАЖЕНИЕ

Ну вот и начинается самое интересное в игре — морская битва. Руководить ею — дело непростое, поэтому разберем все подробно.

На этом экране вся информация сосредоточена у правой кромки. Кроме уже знакомого вам окошка мультипликации и рейтингов тут есть большое окно информации о кораблях и командах. По умолчанию в нем выведены все ваши корабли и количество пушек, боеприпасов и команды на каждом. Если кораблей у вас слишком много, можно с помощью кнопки Details оставить в этом окне только их названия и полоску состояния.

Кнопки Ships и Troops служат для управления в режиме атаки на береговые укрепления, так что пока на них можно не обращать внимания. Ну а кнопка Follow (продублированная клавишей F) предназначена для центрировании вида на выбранном в данный момент корабле. Несколько ниже находится радарная карта, изображение в которой можно увеличивать и уменьшать, и кнопки перехода в другие режимы.

Хотя управлять движением выбранного вами корабля можно и с клавиатуры, удобнее делать это мышкой. С клавиатуры стоит только менять площадь парусности (клавишами **Page Up** и **Page Down**). Щелкнув мышкой в любом месте основного окна, вы заставите свой корабль двигаться в данном направлении. Имейте в виду: скорость смены курса зависит от количества матросов и подготовленности капитана данного корабля, а скорость передвижения — от количества парусов и направления ветра (оно обозначено на радарной карте крылатым дельфином).

Если вы подведете курсор к неприятельскому кораблю, он примет форму пушечного ядра. Щелкнув **левой кнопкой** мыши, вы заставите своих пушкарей стрелять по врагу. Посмотрите на информационный экран: справа от названия корабля видно изображение его корпуса, разделенное на шесть частей. Каждая из этих частей представляет собой одну из артиллерийских батарей (по три на каждый борт). Если они закрашены зеленым цветом — орудия заряжены и готовы к бою. После выстрела цвет меняется на красный, это значит, что пушкари заняты заряжанием орудий. Потом цвет изменится на желтый — осталось только выкатить пушки на место.

Если у вас не хватает людей для обслуживания всех орудий, часть секторов будет черного цвета, а это значит, что стрелять из этих пушек нельзя. Если же вы израсходуете все боеприпасы, все сектора будут окрашены зеленым, но выстрелить все равно не удастся.

Прежде чем стрелять, нужно решить, чем стрелять и куда стрелять. Щелкнув **правой кнопкой** мыши на своем корабле, вы получите пиктографическое меню со множеством опций. Почему-то большинство из них предназначено для всяких неприятных действий (сдаться, взорвать свой корабль, поджечь или потопить его). Непосредственно к стрельбе относятся только пять правых. Щелкнув на изображении бойца с мушкетом, вы дадите команду стрелять по неприятелю только из ручного оружия (если оно у вас есть). Ну а остальные четыре предназначены для выбора типа боеприпасов. Круглые ядра используются для стрельбы по корпусу вражеского корабля с целью его потопить. Ядрами, соединенными цепью, стреляют по рангоуту и такелажу, чтобы лишить противника возможности маневрировать. Шрапнелью бьют по живой силе врага, а двойные ядра являются неким универсальным зарядом, наносящим повреждения всем сразу.

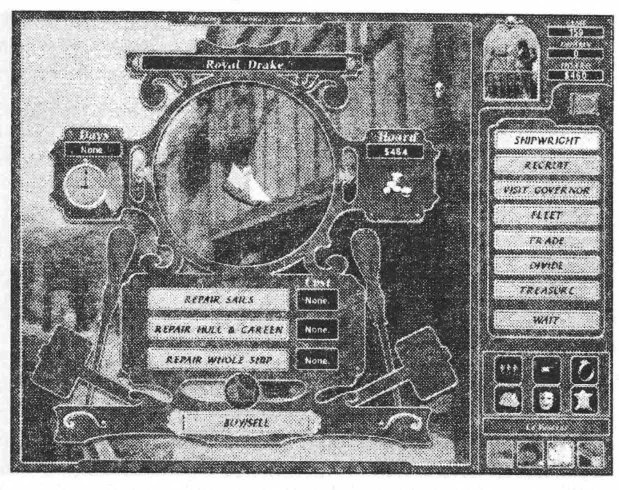
Теперь щелкните **правой кнопкой** на неприятельском корабле. На появившемся экранчике можно дать команду таранить врага или взять его на абордаж. Тут же можно выбрать режим обстрела: по корпусу, палубам, мачтам или по всему сразу. Надеюсь, понятно, какими зарядами, куда и когда нужно стрелять?

Расскажу об одной неприятной стороне игры: отдав команду стрелять, вы вовсе не можете быть уверены, что тут же будет произведен залп, даже если ваш корабль стоит в удобной для стрельбы позиции. Управляющий кораблем капитан может затеять какие-то непонятные маневры, при этом сам подставиться под огонь неприятеля. Связано это, скорее всего, со слабостью AI, и как с этим бороться — непонятно. Скажу только, что можно предварительно задать своему кораблю режим движения. Для этого нужно щелкнуть **правой кнопкой** мыши на пустом месте и выбрать в появившемся меню соответствующую опцию (стать на якорь, ходить кругами и пр.).

Вся стрельба и хитрые маневры служат только прелюдией к абордажному бою. Для его проведения вам достаточно отдать соответствующую команду, а потом наблюдать за действиями своей команды — поруководить тут вам не дадут. Имейте в виду, что с атакующего корабля на атакованный переходит только абордажная партия (то есть морские пехотинцы). А вот на атакованном корабле в бою участвует вся команда. Поскольку моральное состояние и навыки ваших бойцов влияют на исход битвы в самой малой степени, вам нужно выбить побольше неприятельских людей. Рассчитывать на победу можно, если только на вражеский корабль высаживается не меньше бойцов, чем на нем находится врагов.

Если у вас несколько кораблей, можно использовать всякие хитрые опции, имеющиеся в вызываемом **правой кнопкой** меню. Например, неприятель взял на абордаж ваш ко-

рабль и вот-вот захватит его. Дайте команду взорвать свой корабль, и таким образом вы уничтожите или сильно повредите неприятельский. Можно сделать из какого-то своего корабля брандер (корабль-камикадзе) и отправить его охотиться за врагом. А можно и просто дать команду покинуть корабль или потопить его (правда, зачем это нужно, я не знаю).




Во время боя можно перераспределять команду и орудия между кораблями, для этого нужно выбрать один корабль, щелкнуть **правой кнопкой** на другом и дать команду пришвартоваться к нему. После этого появится меню, в котором можно выбрать опцию Secure Ship, а потом перевести все, что нужно, с одного корабля на другой.

После удачного абордажа вам предложат перейти в режим грабежа (если больше неприятельских кораблей нет) или спросят, что делать с захваченным кораблем. Можно перевести часть своих матросов на новый корабль (если у вас есть офицер для командования им и имеется нужное число матросов), а можно просто снять с него ценности. Если вам предстоит еще сражаться, лучше всего просто отцепиться от захваченного корабля и продолжить битву. Хотя корабль и будет считаться неприятельским, никакого влияния на ход боя он не окажет (команды-то на нем почти не осталось). А позднее, покончив со всеми врагами, можно еще раз взять его на абордаж — сопротивления он практически не окажет.

Как действовать на экране грабежа, советовать не буду, там все ясно. Скажу только, что убивать команду и топить корабль вовсе не обязательно.

## ОПЯТЬ НА БЕРЕГУ

Надеюсь, что вы уже успешно захватили несколько кораблей, побывали в порту, отремонтировались и пополнили команду. Наверняка вы при этом обратили внимание, что добыча не так велика, как хотелось бы. Денег на захваченных кораблях совсем мало, да и товаров не густо. Даже если приводить корабли в порт и продавать, особо не разбогатеешь. Значит, нужно заниматься не только морским разбоем, но и грабежом приморских поселений.

Дело это не такое сложное, как кажется, только нужно предварительно закупить необходимое снаряжение — ведь бросать своих людей в бой с голыми руками не стоит. В наземных сражениях используются мушкеты, пистолеты, гранаты и абордажные сабли. Кроме того, можно включать в состав береговой партии пушки и бочки с порохом. Пушки у вас уже есть, на захваченных кораблях вы наверняка разжились и каким-то количеством остального оружия. Теперь прикупите еще, с тем расчетом, чтобы все ваши морские пехотинцы были чем-то вооружены (лучше всего мушкетами). Только имейте в виду: на каждую выгруженную на берег пушку вам понадобится не менее трех людей, вооружать их чем-либо не нужно.

Для атаки населенного пункта нужно проложить к нему курс, а после прибытия в появившемся меню выбрать пункт Land of Beach. Можно атаковать и тот порт, в котором вы в данный момент находитесь, для этого достаточно перейти в боевой вид.




На появившемся экране вам предложат сформировать береговую партию, но не будем торопиться с этим, а проведем для начала разведку. Нажав Cancel (руку с большим пальцем вниз), вы тут же попадете в боевой вид, но на берег никого не высадите. Внимательно осмотрите окрестности города, заметьте, какие там есть укрепления, сколько шатается солдат и т. п. Если поблизости есть вражеские корабли, нужно сперва покончить с ними, иначе вам придется заниматься этим в разгар сражения на берегу и может так получиться, что береговой партии некуда будет возвращаться.

Определившись с неприятельскими силами, можно начать формировать береговую партию. Щелкните на висящей над вашим кораблем картинке (если вам пришлось сражаться с неприятельскими кораблями и такой картинки нет, подведите корабль к берегу в любом месте). Назначьте в береговую партию необходимое число морских пехотинцев и офицеров (последние выбираются индивидуально), добавьте нужное количество оружия и пушек. Порох нужно добавлять, если вы задумаете ломать береговые укрепления минами.

На следующем экране можно распределить бойцов между несколькими партиями и выдать каждой оружие; особого значения разделение на партии не имеет, так что можно сформировать всего одну. Только обязательно выдайте ей все оружие и пушки, иначе они останутся на борту корабля.

Береговое сражение представляет собой самую обычную RTS, но есть тут некоторые хитрости. Прежде всего скажу, что противник довольно охотно сдается в плен. Пленных нужно вязать и водить за собой, иначе, как только ваши бойцы отойдут подальше, они опять начнут боевые действия. Каждый пленный закрепляется за кем-то из ваших воинов, естественно, последний уже не может воевать столь же эффективно. Можно отправлять пленных на корабль: для этого нужно выбрать сопровождающего его бойца, щелкнуть на стоящем где-то на берегу сундуке (Treasure Chest) **правой кнопкой** мыши и выбрать соответствующую опцию. Ваш боец тоже отправится на корабль, но можно его опять высадить на берег описанным выше способом.

Как стрелять из пушек по укреплениям, взрывать их, воевать с солдатами, описывать не стану, тут все традиционно. Расскажу о самой приятной части береговых действий — о грабеже. Грабить можно еще до того, как вы перебьете всех защитников города, можно даже вообще не атаковать сам город, а ограничиться разграблением окружающих его ферм. Для этого нужно выбрать кого-то из ваших бойцов, а потом щелкнуть на любом здании. Если в нем есть деньги или драгоценности, появится картинка, на которой покажут, как ценности перемещаются в ваши карманы. Желательно переносить их в сундук на берегу, поскольку ваш боец может погибнуть, а деньги пропадут.

После того как вы разграбите все, что можно, нужно вернуть всю команду на корабль и перейти в портовый экран. Тут вам предложат выкуп за захваченных пленников или появится возможность зачислить их в свою команду. Все зависит от того, кого именно вы захватили: женщин и детей, должностных лиц и солдат или простых крестьян. Больше в этом порту делать нечего, поскольку торговать с вами или ремонтировать ваши корабли жители ограбленного города, естественно, не станут.

## ПРОЧИЕ ЗАНЯТИЯ

Итак, я рассказал вам почти обо всех аспектах деятельности пирата, осталось совсем немного. Прежде всего, сюда относятся всякие квестовые элементы, поиски сокровищ, выполнение миссий и т. п. Начинаются все эти приключения с визита к губернатору.

На соответствующем экране все более-менее понятно: разговоры, предложения и пр. К сожалению, то, что говорит вам губернатор, не дублируется титрами, так что приходиться все воспринимать на слух. Но вот все его предложения выводятся отдельной картинкой, на которой можно принять их и отклонить. Впрочем, некоторые действия губернатора не нуждаются в подтверждении, например присвоение вам звания почетного гражданина города.

Как именно разговаривать с губернатором, предлагать ли ему взятки и подарки, решайте сами. Только имейте в виду: если вы, имея всего один корабли и десятка три подручных, будете грубить губернатору большого города, игра на этом может и кончиться. А вот когда за вашей спиной стоит несколько сотен вооруженных до зубов пиратов, вы можете открывать дверь ногой в резиденции любого губернатора.

Выполнение миссий — дело довольно хлопотное, но интересное. В основном все сводится к поиску предметов, перевозке пассажиров, убийству или захвату каких-то личностей. Для последнего вам нужно отправиться в город, где эта личность проживает, и высадить на берег несколько человек. Необходимый вам персонаж будет обведен синим кружком, а при наведении на него курсора появиться табличка с именем.

Еще стоит сказать о сокровищах: кроме их поиска, можно и самому создавать клады. Пригодиться это может для выкупа из неволи после неудачного боя и прочих превратностей пиратской судьбы. Если у вас не окажется в нужный момент несколько сотен монет в заначке, вас попросту вздернут на виселицу.

Напоследок отмечу одну странность игры: в ней можно заходить в любые порты, не важно, дружественные они или враждебные. Почти во всех можно и совершать торговые и прочие операции. Например, можно захватить корабль прямо на акватории порта, потом перейти в портовый режим и этот корабль продать. Только после нападения на сам город торговать с вами не будут.

# DESCENT FREESPASE 2

Разработчик: **Volition**
Издатель: **Interplay**
Выход: **сентябрь 1999 г.**
Жанр: **космический симулятор**
Требования: **P-200, 32 Мб, 3D-акс.**

Графика: **9,0**
Звук: **9,0**
Играбельность: **10,0**
Итого: **9,4**

**Великолепный космический симулятор, отличающийся от первой части только в лучшую сторону**

По всей видимости, последний известный космический симулятор уходящего 1999 года. Последний симулятор уходящего века, да что века — тысячелетия! Но «последний» здесь отнюдь не значит «худший». Нет никаких откровений. Ведь никто и не скрывает, что эта игра — прямое продолжение Descent Freespace: Great War. Действие в ней разворачивается спустя 32 года после Великой Войны, и по ходу сюжета то и дело встречаются упоминания о событиях, имевших место в первой части. Графический движок — тот же самый. Мир игры стал все же немного красивее, наполнился спецэффектами вроде молний и полетов в газовых туманностях, более детальными и приятными на вид стали модели кораблей. Космическое пространство обрело более яркие краски, там есть многочисленные планеты. Это здорово украшает пейзаж, хотя и видно, что планеты — отнюдь не трехмерные модели, а всего лишь плоские картинки, налепленные на «небесную твердь». Пусть. Нам вокруг них не летать.

Нам — участвовать в космических сражениях.

В грандиозных сражениях, где даже крейсер порой — мелкая разменная монета.

Где свет ближайшего солнца затмевают залпы лучевых пушек, а огонь зенитных орудий порождает в пространстве порхающие огненные облака.

Где гиганты бьются с гигантами, а вы — лишь бессильный свидетель.

Порой вы можете даже не вступать в бой, и этого не заметят, занятые своими делами. Вы верите, что простой пилот истребителя может что-то значить в этой войне?

Приятный парадокс: несмотря на улучшившуюся графику, вторая часть игры менее требовательна к ресурсам компьютера, чем первая.

Как оно и положено, в наличии множество новых моделей кораблей, новое вооружение и — самое главное — стал доступен multiplayer по локальной сети и через Интернет.

Но кроме перечисленных достоинств в игре присутствует то, что, собственно, и определяет игровой интерес — великолепный сюжет.

Здесь разработчики полностью выполнили свои обещания. Сюжет в первой части, что и говорить, был слабенький, приключения несколько скучноваты, часть миссий слишком сложна для прохождения, другая их часть преследовала плохо понятные игроку цели... Виртуальная реальность должна быть правдоподобной, чтобы заставить в себя поверить, а карьера пилота времен Великой Войны слишком мало походила на то, что мы знаем о реальной жизни.

Ошибки были учтены.




Сюжет Descent Freespace 2 — это настоящий роман, космическая сага, фантастический сериал, если хотите. Это касается сюжета игры в целом и сюжета каждой отдельной миссии в частности. Если миссия проходит точно так, как было сказано в предшествовавшем ей брифинге, значит, имеет место редкое исключение. Ход миссий непредсказуем, как и их результат.

Значительная часть игрового сюжета раскрывается непосредственно в процессе выполнения заданий командования, в ходе радиопереговоров.

А сами задания... Вам предстоит сражаться во имя защиты гражданских беженцев и во имя спасения собственной шкуры, стоять насмерть и спасаться бегством, проваливать казавшиеся элементарными задания и выигрывать безнадежные бои, устраивать ловушки врагам и попадать в них самому. Вы будете получать заслуженные — хотя бы за то, что уцелели — медали и незаслуженные — треклятые штабисты! — выговоры, будете участвовать в секретных операциях, работая под прикрытием на стороне противника, будете проводить испытания экспериментального оружия, воевать в составе одного из экипажей Васуданского флота и летать на васуданских кораблях. Сюжет будет мотать вас по всей Галактике как былинку, изощряясь в методах достижения разнообразия и «эффекта неожиданности». Но игре веришь, потому что...

Сюжет разнообразен, это да. И он фантастический, конечно. И игра фантастическая, и мир в ней фантастический. А война — настоящая. Не карамельная. Глупая и жестокая, полная предательства и личных амбиций, не нужная никому в этом фантастическом мире. И, несмотря на все разнообразие сюжетных заданий, здесь, как и в любой реальной войне, есть только одна настоящая задача — выжить.

Молодцы, авторы сюжета. Умницы, разработчики.

Они сделали все, чтобы мы увидели именно это.

К слову: чувствуется, что мы не совсем безразличны нашему Командованию. Оно не предъявляет пилотам сверхъестественных требований, а если и предъявляет, то обязательно просит прощения. Стоит нам только столкнуться с превосходящими силами противника, как немедленно и без дополнительных просьб высылается помощь или следует рекомендация избегать боя. И в тяжелой боевой обстановке никто не станет требовать стопроцентного выполнения всех полетных заданий.

В игре нет ощущения, что тяготы по достижению победы возложены на твои и только твои плечи. Порой можно всю миссию ошалело крутиться из стороны в сторону, не успеть сделать ни одного выстрела... и получить медаль, потому что твои напарники теперь отнюдь не управляемые роботы, а вполне самостоятельные пилоты, способные выполнить боевую задачу и без помощи со стороны потерявшего от растерянности голову командира звена.

Все сказанное не означает, что воевать стало легко. Отнюдь. Счет сбитых врагов здесь не ведется на сотни, как в Wing Commander: Prophecy. Количество врагов не возрастает при изменении уровня сложности игры, но на Hard поединок с тремя истребителями противника — это уже задача на выживание, а не на набор очков. Противник любит управляемые ракеты и разбирается в тактике маневренного боя. Особенно интересны

комбинации, когда, для примера, один из них дает зайти себе в хвост и вертится в прицеле, как уж на сковородке, пока его товарищи спокойно и без суеты тебя расстреливают.

Управление кораблем и физика полета практически не изменились. Есть сложная, но весьма функциональная система прицеливания, да и вообще в управлении нет лишнего. Существует необходимый минимум, но знание функции любой дополнительной клавиши реально повышает шансы на выживание в бою.

Что ещё? Истребитель по-прежнему вибрирует при включении форсажа и при попадании под дюзы более крупного корабля, реально сбивать врага по-прежнему можно только ракетами. Напарники кричат вам «Watch your six!» и «Bandit on your tail», и, как правило, не для антуража, а по делу. Много приятных мелочей. Переговоры по радио с Васуданами. Сначала в динамике слышна их родная скрипучая речь, и только спустя секунду включается дубляж аппаратом-переводчиком. Правдоподобно? Ещё пример. Конец миссии. Получен приказ возвращаться на базу. А я не стал. Мне напомнили. Потом спросили, нет ли проблем с подпространственным двигателем. Не трогаюсь с места. Потому что любопытно — вокруг жизнь кипит. Радиопереговоры, транспорты разгружаются, истребители патрулируют, у всех дела.

Минут десять так и висел в пространстве. Всё, думаю, больше ничего интересного не покажут. И что же? Включается связь, и командование сообщает на крейсер, за которым я наблюдаю, что где-то в системе Сириуса сложилась сложная обстановка и нужна огневая поддержка. Крейсер собирает свои истребители и уходит в подпространство.

Вот это да! Полное ощущение наличия в игре динамической кампании.

Да только откуда, ведь игра сюжетная.

И с сочувствием к игроку сделанная. Не смог пройти миссию пять раз подряд, обязательно спросит: «А может, ну её, эту миссию? Давай, может, следующую?»

По-доброму это. Нравится мне такой подход. Хорошая игра.

Ну... Не без недостатков, конечно. Куда, скажите на милость, девается после взрыва космический крейсер с экипажем в десять тысяч (!) человек?

А?

В Wing Commander: Prophecy печальный обгорелый остов в таких случаях навечно оставался в космосе. А здесь как в какой-нибудь аркаде: пф-ф — и нет ничего: ни человечка, ни старого удава. Только мелкие осколочки. И то — если очень сильно поискать.

И полёты... Такое разнообразие всяческих типов истребителей, бомбардировщиков.

А в полёте разницы между ними почти не ощущается. Ну нет её.

Опять же хочется сравнить с Wing Commander: Prophecy — там разница была.

И ещё как была! Жизнь от неё зависела.

Напоследок — самое интересное и радостное событие, сопровождающее выход игры Descent Freespace 2.

Возрадуйтесь, фанаты космических сражений!

И подумайте: не пора ли положить конец монополии Q-образных игр, безраздельно владеющих умами и руками склонных к игротворчеству игроманов?

Много ли есть космических симуляторов, имеющих редактор миссий? Так вот, к игре Descent Freespace 2 прилагается специальный редактор, позволяющий не только воплотить свои идеи в создание оригинальных миссий, но и связать эти миссии рамками одной кампании. Есть повод ждать новых оригинальных дополнений к игре, ведь не все же таланты ушли в лагерь Quake II, HoMM III или Starcraft.

# ПРОХОЖДЕНИЕ

Я думаю о том, что такое история. Все считают, что это наука, но, по-моему, она больше сродни искусству. Она непредсказуема, как творческий порыв, и своенравна, как необъезженная лошадь: все норовит сбросить кого-нибудь под копыта.

Знатоки этого искусства — истории — всегда умели оставаться на коне.

Когда-то очень давно безвестный дурачок встретил в космосе чужой космический корабль — другую расу — и с перепугу открыл огонь.

Потом другой дурачок на другом конце Галактики повторил этот подвиг.

И вот уже две расы увлеченно стреляют друг в друга при любой встрече, одновременно ломая голову над причинами конфликта и предполагаемыми претензиями противоположной стороны.

Война с Васуданами шла долго.

История находила множество благородных причин, по которым мы правы в этой войне, а Васудане — злобные агрессоры, хотя заметьте: я сказал «дурачок». Я не сказал «человек» или «васуданин», ибо кто он был — неизвестно.

И вдруг появились Шиване. Настоящая захватническая раса, превосходящая в техническом плане и человечество, и Васудан. Угроза совместной гибели встала перед бывшими врагами.

Если бы только Шиване не спешили напасть на всех сразу...

Ведь мы бы не стали защищать злобных и агрессивных Васудан?

Стратеги Шиванов, если только у них были стратеги, допустили большую ошибку, потому что лозунг «наших бьют!» намного древнее лозунга «разделяй и властвуй».

Человечество решило объединиться с Васуданами, забыв о прошлой вражде.

И история вновь нашла множество благородных причин, по которым прошлая война была лишь безобразной ошибкой, а Васудане вовсе не злобные и не такие уж агрессоры.

М-мда...

Потом была Великая Война.

Впрочем, я родился намного позже Великой Войны. Я никогда не видел Землю, а Васудан всю свою жизнь знал только как друзей и союзников. Когда взрыв «Люцифера», крейсера Шиванов, закрыл точку пространственного перехода к Земле, огромный космический флот Земли «по эту сторону» утратил все контакты со своей родной планетой.

Мое детство прошло в космосе, на борту разных космических кораблей. Неудивительно, что я любил космос так сильно, как любят свой дом, а потому стал космическим пилотом.

После окончания Великой Войны прошло 32 года, и вот он я — молодой пилот со значком младшего офицера на лацкане...

За некоторое время до этого среди офицеров Флота наметился раскол. Кое-кто вспомнил: чтобы оказаться на коне, достаточно в нужное время и в нужном месте обратиться к истории.

И он обратился к истории, к тому её варианту, где Васудане — наши враги, а война с ними — не позорная ошибка, а битва за величие Земли. Собственно, именно величие Земли привлекало этого человека более всего.

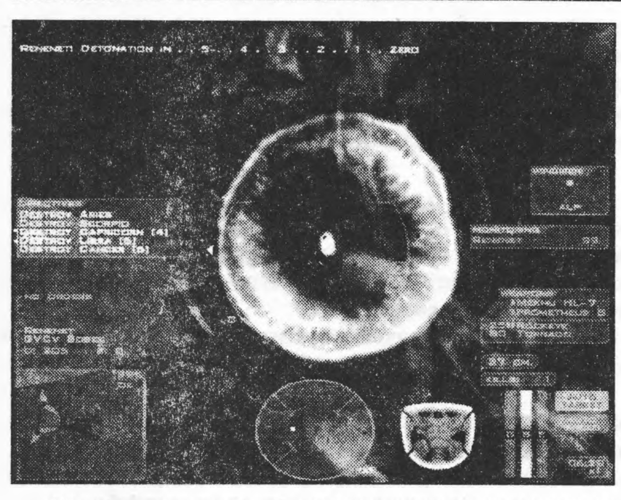
Он просто не сумел правильно расставить акценты.

Сначала это казалось смешным.

Потом...

Был основан NTF (Neo-Terran Front) — Фронт Новой Земли. Этот Фронт получил неожиданно широкую поддержку не только среди молодежи, но и среди ветеранов. Они отрицали любые контакты с Васуданами, поскольку объявляли их угрозой существованию человеческой расы и не признавали Бета-Аквильскую Конвенцию — документ, определяющий взаимоотношения Васудан и землян в совместном космическом пространстве.

Влияние Фронта все возрастало и привело к фактическому отделению звездных систем Поларис, Регулус и Сириус. Фронт потребовал признания их независимости и объявил своей целью создание Новой Земли, утопического общества, направленного на возрождение былого величия Земли. В их понимании.



Осколок человечества, чем и были мы все эти годы, еще раз раскололся пополам.

Начались боевые действия.

Повстанцы не признавали Бета-Аквильскую Конвенцию, а значит, не признавали и правила ведения войны, установленные ею. Они атаковали населенные планеты и расстреливали транспорты, вывозившие беженцев. Я видел это потом своими глазами...

Их лидером был тот самый любитель истории, основатель NTF.

Адмирал Бош.

Человек, который дал «потерянному поколению» идею, за которую можно умирать.

Никто не задумывался, что идея «Великой Земли» росла всё же из любви к человечеству, а не из ненависти к Васуданам. Да и оправдывает ли это её создателя?

Ибо все видели, что он создал монстра.

Разговоры о его желаниях и амбициях росли до самых звёзд.

Но никто не знал, что он из себя представляет на самом деле.

В такой обстановке и началась карьера некоего молодого пилота.

Моя карьера...

И если первые три полета были лишь призваны повысить мои навыки, то четвертый боевой вылет стал переломным моментом в моей жизни...

## МИССИЯ 4. (Surrender, Belisarius!) Сдавайся, Белизариус!

Мы на борту «Аквитании». По корабельной связи выступал её командир — адмирал Петрак. «Аквитания» держит курс в систему Денеб, «спорную систему», где в разгаре противостояние NTF и GTVA (Террано-Васуданского Альянса).

Идут тяжелые бои, сравнимые по масштабу разве что со сражениями Великой Войны.

«Аквитания» двигается на соединение с васуданской боевой группой, возглавляемой GVD «Psamtik».

Противник должен быть отброшен к Сириусу.

Мы находились в резерве, когда запросил помощь васуданский эскорт гражданского конвоя, эвакуировавшего беженцев с обитаемой планеты Сигнус Прайм.

Моя первая настоящая боевая миссия.

Первичная задача: охранять транспорты группы «Iota» до прибытия подкрепления.

Пошли парой — два истребителя типа «Мирмидон» со стандартной боевой загрузкой (Subach HL-7, 10 Rockeye, 160 Tempest).

Перед вылетом имеет смысл просмотреть вооружение машин своего звена. По умолчанию не все они вооружены одинаково и часто удаётся подобрать лучший вариант загрузки.

Из подпространства вышли точно рядом с конвоем, от которого осталось только два транспорта из пяти. Их сопровождали два изрядно потрепанных васуданских истребителя.

Я дал напарнику команду на охрану одного из транспортных кораблей (C-2-1-5 после выбора цели из списка эскортируемых кораблей клавишей E).

И тут же был атакован. Пара истребителей «Геркулес», старая модель времен Великой Войны. Но времени они отняли изрядно, и от конвоя я отстал. Не беда, впрочем. Мой напарник и васудане отлично справлялись. Они последовательно расправились ещё с двумя парами «Геркулесов», а разделаться с третьей парой я им немного помог, выпустив несколько ракет с дальней дистанции.

Счастье, что они не навалились все одновременно.

Командование сообщило, что приближается GVD «Psamtik», он подберет беженцев и освободит нас от дежурства.

Одновременно с этим из блокады точки перехода в системе Сириус вырвался корвет «Belisarius». Сообщили, что его курс отслеживают, но похоже, он тоже движется в нашу сторону.

Справиться с корветом наш эскорт вряд ли сумел бы.

GVD «Psamtik» прибыл чуть раньше. А потом из подпространства вывалился «Belisarius», исходящий струйками газа из многочисленных пробоин.

Мы зря опасались. Он бы не смог вести бой.

Но капитан его отказался сдать корабль. Что ж. Васудане всё делали по Конвенции. В ответ на двойной отказ от предложения сдаться они уничтожили «Belisarius».

Земляне погибали от рук васудан.

Как будто время повернулось вспять.

Потом нас освободили от дежурства.

GVD «Psamtik» выпустил свои истребители для патрулирования территории, а мы отправились на базу (Alt-J).

## МИССИЯ 5. (The Place of Chariots) Место колесниц

Нам сразу сказали, что медалей за эту миссию не дадут. Но менее важной она от этого не становится. Нужно уничтожить секретный склад повстанцев в астероидном поясе. Что за груз там хранится — неизвестно. Зато точно известно, что NTF приложил невероятные усилия, чтобы его надежно спрятать. Сейчас принадлежащие повстанцам корабли пытаются снова переместить этот груз.

Итак, идут два звена, Альфа и Бета, по три «Мирмидона» со стандартной боевой загрузкой в каждом звене. Склад охраняется шестью стационарными пушками и звеном истребителей «Локи», созданных с использованием «stealth» технологий. Они не отличаются сильной бронёй или вооружением, но засечь их непросто.

Задача звена Альфа — уничтожить всё, что будет обнаружено в астероидном поясе.

Звено Бета займется поиском груза.

Первичные задачи: уничтожить все истребители.

Вторичные задачи: уничтожить все грузовые корабли, пушки и фрегаты.

Мы только успели выйти из подпространства, командир звена Бета ещё отдавала приказания, а у меня на хвосте уже сидели два «Геркулеса». Всю энергию я моментально переключил на поддержание щитов и врубил форсаж, одновременно щедро сбрасывая «контрмеры». Это меня, видимо, и спасло. А еще ракеты Rockeye, которым не нужно времени для захвата цели.

Моё звено в это время разбиралось с парой вёртких истребителей «Локи». Помощь им была не нужна, так что я успел вызвать корабль поддержки, чтобы пополнить запас ракет.

Пока моё звено Альфа — уже в полном составе — вело бой с ещё одной парой «Локи», у звена Бета наметились проблемы со сканированием астероидного пояса и поиском груза.

Проще говоря, им не удалось ничего толком просканировать.

Тут-то командование и сообщило, что сенсоры зафиксировали в глубине астероидного пояса ещё одну вражескую цель.

На радарах ничего не было видно. Ничего.

Тогда нам транслировали координаты, и на радаре возникло туманное красное пятнышко.

Мы двинулись вглубь астероидного пояса.

Пятнышко это я держал по центру экрана радара. Дело в том, что радар показывает положение цели относительно корабля в вертикальной плоскости. То есть если цель выше корабля, то и на экране радара она будет в верхней его части. При этом не важно, впереди корабля она расположена или позади.

Эта-то явно не позади.

И вот...

В природе бывает много странных вещей. Можно ли считать странной вещью астероид с пушечными турелями и доком для истребителей?

Только база повстанцев — отнюдь не природное образование.

Командование сообщило, что высылает бомбардировщики, и приказало уничтожить базу.

А нами занялась новая группа истребителей «Локи», площадку для бомбардировщиков пришлось спешно расчищать...

И тут с базы к нам обратился — кто бы вы думали?

Сам адмирал Бош!

— Союзные истребители! Прекратите атаку! Если вы разрушите это сооружение, то подпишете смертный приговор нашей расе. Я прошу освободить путь к точке перехода в системе Сириус.

Бош на этой базе! Бош, который должен был — по данным разведки — находиться аж в системе Поларис!

Командование тоже поверило этому не сразу.

Конечно, мы не собирались прекращать атаку и освобождать Бошу дорогу к точке перехода.

Но он и так сумел улизнуть. На своём командном фрегате «Айсини». Мы ничего не могли сделать, чтобы помешать.

Нам оставалось только разделаться с прикрывавшими его отход смертниками на тех же надоедливых «Локи» и вернуться на базу.

Тайная невидимая база в астероидном поясе, секретный груз в бронированных контейнерах, необъяснимая страсть к путешествиям из одной звёздной системы в другую.

Загадочный человек этот адмирал Бош...

## МИССИЯ 6. (The Romans Blunder) Романтический промах

Мы вылетаем немедленно и в прежнем составе. Адмирал Бош на «Айсини» стремится к точке перехода в системе Сириус. Нужно перехватить его прежде, чем он совершит прыжок в систему Денеб.

Первичная задача: уничтожить «Айсини».

Теперь-то я точно знаю, что она была изначально невыполнима.

Прежде всего нам дали неверные координаты точки выхода из подпространства. Мы оказались в пяти километрах от «Айсини», который уже практически достиг точки перехода и догнать его не успевали просто никак.

Кроме того, точка перехода не была блокирована силами Альянса! Да, блокада была, но незадолго до прибытия «Айсини» осуществлявшие её корабли были отозваны для решения неотложных задач по уничтожению противника где-то в этой же звёздной системе. Командование не пояснило, для каких задач. Командование вообще не дало никаких объяснений. Когда адмирал Бош, отпустив пару едких замечаний в наш адрес, совершил пространственный переход на своём «Айсини», командование не выказало никакого удивления.

Или раздражения.

Должны же были у них быть хоть какие-то эмоции по этому поводу?

Итак, объяснений они нам не дали. Напротив, попытались заткнуть рот, пообещав однако кое-что прояснить на дебрифинге, после выполнения миссии.

А пока...

Что ж, нам было чем заняться «пока». В поле досягаемости появились два повстанческих фрейтера с эскортом из четырёх «Локи». Они тоже стремились к точке перехода. Фрейтеры неповоротливы, так что скорость здесь не нужна и можно было подать всю энергию на поддержание щитов.

Мы разнесли их в щепки за полминуты, несмотря на то, что фрейтеры были вооружены и пытались прикрывать свой эскорт огнём.

Нам... нужно было выплеснуть эмоции.

Потом в систему «прыгнули» два крейсера повстанцев: «Glorious» и «Impervious» в сопровождении шести истребителей «Локи».

Крейсер — это серьёзно. На крейсерах устанавливают мощную систему обороны против истребителей. Её пушки имеют эффективный радиус действия до 1500 метров.

Командование сообщило, что к нам уже движется помощь — GVD «Psamtik».

Но до его прибытия ещё надо было дожить.

Я погасил скорость и вызвал корабль поддержки.

Требовалось уничтожить истребители противника. Для этого их следовало заманить за пределы досягаемости систем ведения огня крейсеров. Звучит просто...

Звено Бета ввязалось в бой слишком близко к крейсерам и погибло меньше чем за минуту.

Я отдал своему звену — Альфа — приказ прикрывать меня (С-2-1-8), чтобы тоже сгоряча не нарвались.

И все же пришлось пойти на сближение, ненадолго, но пришлось, чтобы выманить-таки эти треклятые истребители подальше.

Началась настоящая карусель... Помню, оставалось уже только три «Локи». Этот бой научил меня никогда не расходовать до конца резервы ускорителя — нельзя, чтобы полоска индикатора полностью пустела. Потому что, не включая форсаж, от самонаводящейся ракеты уйти практически невозможно. Контрмеры, форсаж, разворот, форсаж, контрмеры, ракету ему, форсаж, разворот...

Кажется, это длилось вечно.

Потом пришёл «Psamtik» со звеном истребителей — и всё закончилось.

**Мой дневник:**

Миссия закончилась, а вопросы остались. Как говорил один пилот: «Я готов быть пешкой в игре. Я только хотел бы знать, что игра того стоит».

Обещанных разъяснений на дебрифинге мы так и не получили.

Зато мне сообщили о новом назначении — в 107-ю штурмовую эскадрилью «Ravens».

## МИССИЯ 7. (Тренинг-модуль TSM-107M)

После краткого визита в систему Капелла «Аквитания» направляется в систему Гамма Дракона.

Зачем — пока держится в секрете.

У меня новая эскадрилья и новый командир.

107-я эскадрилья «Ravens» летает на Hercules Mark II, модифицированной модели штурмовика времён Великой Войны.

Мне рекомендовано пройти очередной тренинг.

Пожалуй...

Хотя особо нового здесь не сказали. Изучали, правда, как вызвать подкрепление.

Для этого нужно нажать С-4. Потом выбрать цифру летного звена из списка (1 — Альфа, 2 — Бета и т. д.) — это если можно выбирать из нескольких. Иначе — С-4-1.

Потом отдать приказ вновь прибывшим помощникам:

С-2- номер звена-1 (уничтожить цель),

— 5 (защищать цель),

— 8 (прикрыть меня),

— 9 (уничтожать противника по своему усмотрению),

— 0 (отбыть туда, откуда появились).

Реально подкрепление доступно не всегда, да и его частое использование не поднимет ваш авторитет у командования, хоть там теперь и сидят понимающие люди.

Теперь о применении ракет с визуальной головкой наведения. Для захвата ею цели требуется некоторое время, в течение которого цель должна находиться почти в центре прицельной рамки. Ракета автоматически захватывает ближайшую цель, находящуюся в пределах этой рамки, а если таких целей несколько, то выбрать нужную можно с помощью клавиши Y. Чем мощнее ракета, тем больше времени ей нужно для наведения, а системам корабля — для подготовки к проведению повторного запуска. После первого запуска ракеты в списке бортового вооружения напротив слота, из запасов которого был произведён запуск, загораются цифры обратного отсчёта времени. Прежде чем этот отсчет закончится, повторный запуск ракеты с этого слота невозможен.

Для ракет «Harpoon» и «Hornet» временная задержка составляет всего три секунды.

При использовании мощных ракет — для атаки крупных целей — временная задержка намного более длительна и часто критична, поскольку время захвата цели у этих ракет тоже велико.

Но всё же короче времени задержки между выстрелами.

Поэтому, чтобы отстреляться поскорее, иногда полезно переключаться между ракетными слотами (/). Ракетам придется заново захватывать цель, но вы выстрелите второй раз быстрее, чем если будете ждать повторной готовности одного и того же слота.

Экономия времени при этой методике измеряется десятками секунд!

Чего может стоить даже одна лишняя секунда под интенсивным огнём крейсера, когда он в упор расстреливает атакующие бомбардировщики?

**Мой дневник:**

Вот он — их тренинг. Опять стреляли по бедным, несчастным, беззащитным дронам...

## МИССИЯ 8. (Тренинг-модуль TSM-107SE)

**Мой дневник:**

Опять тренинг — модуль тэ-эс-эм сто семь эс-и альфа, бета, икс, игрек, зет...

Это закончится когда-нибудь?!

Опять повторение пройденного, энергетический менеджмент, управление щитами...

Может, хоть в Гамме Дракона нам найдется, наконец, настоящее дело...

## МИССИЯ 9. (A Lion at the Door) Лев у двери

Всего пятнадцать лет назад систему Гамма Дракона навещал научный корабль «Эриксон». Тогда он не обнаружил ничего необычного.

И вот — сообщение адмирала Петрака.

Сегодня во время патрулирования точки пространственного перехода в Гамме Дракона был уничтожен крейсер «Виджилент».

Он был уничтожен Шиванами.

Шиванами, о которых ничего не было слышно уже тридцать с лишним лет.

Туда были направлены подкрепления, и Шиване отступили.

Пока.

Экстренная разведка и сканирование выявили в системе Гамма Дракона энергетическую активность, близкую по профилю к точке перехода. Шоком для всех было то, что это не природный феномен, а портал, происхождение которого неизвестно.

Наша задача — защитить систему Гамма Дракона от вторжения, иначе нас всех ждёт гибель в ближайшее время.

Мы хорошо знаем Шиванов.

Нам сообщили о двух неизвестных ранее типах шиванских кораблей: истребителях под кодовым названием «Мара» и лёгких крейсерах под кодовым названием «Ракшас».

Задание было простым: уничтожить шиванский склад, расположенный рядом с порталом. Шиване явно готовят вторжение, и из портала постоянно появляются фрейтеры, сбрасывающие груз на этот склад и немедленно уходящие обратно.

Склад охраняют звено истребителей «Мара» и SC «Behemoth» класса «Ракшас».

Нужно уничтожить склад и все корабли в пределах досягаемости. После чего надлежит удерживать позиции до прибытия боевых кораблей Альянса «Carthage» и «Dahshor».

Первичная задача: Уничтожить всех врагов в секторе.

Два звена Hercules Mark II, Альфа и Бета.

Загрузка: Prometheus GTW-5a (хотя я предпочёл Subach HL-7), 32 ракеты Harpoon, 100 ракет Hornet.

Сложная миссия. Здесь мы впервые столкнулись с истребителями «Мара», быстрыми настолько, что ракеты не могли захватить цель. Эти «Мары» были невероятны!

Я отдал приказ звену Бета атаковать истребители, а звену Альфа — прикрывать меня. И тут же сам занялся одним из истребителей, стараясь не приближаться к SC «Behemoth», чтобы не попасть под его пушки. В поле зрения постоянно появлялись фрейтеры, но на них лучше было не отвлекаться, потому что в процессе уничтожения первого звена «Мар» из подпространства появилось ещё одно звено таких машин. Так что фрейтер «Maul» ушёл беспрепятственно. Его и так было не догнать. А вот фрейтерам «Neqael» и «Baraqel» повезло меньше. Потом я с максимально возможной дистанции (около 1200 метров), зависнув в пространстве, расстрелял ракетами Hornet — они захватывают цель с большего расстояния — двигатель SC «Behemoth».

(Прицеливание по подсистемам — клавиша S после выбора корабля-цели.)

Вызывать корабль поддержки — если есть желание — нужно до гибели крейсера.

Примечание: здесь возможен глюк, вследствие которого в игре больше не происходит никаких событий, а при выходе из миссии она считается проваленной. Рекомендуется полетать вокруг, пролететь через портал и уничтожить все контейнеры с грузом. Иногда это помогает.

После гибели SC «Behemoth» начался настоящий кошмар: из подпространства появились сразу несколько звеньев истребителей «Мара» и «Астарот» (Astaroth). Я как раз пытался пополнить запас ракет, и враг мгновенно уничтожил корабль поддержки, оставив меня ни с чем.

Мы влипли.

Где помощь?

Командование отдаёт приказ не ввязываться в бой — помощь в пути.

Да какой уж тут бой...

Наконец-то появляются «Carthage» и «Dahshor».

И сразу — шиванские корабли: SC «Goliath», штуки четыре истребителей «Астарот» и несколько бомбардировщиков SB «Seraphim» (Серафим).

«Серафимы» нужно было срочно перехватывать (выцеливая клавишей В), иначе они уничтожили бы «Carthage».

Итак, мы выжили в первой стычке с Шиванами.

Медалью, полученной за эту миссию, этаким шипастым щитом, я горжусь до сих пор.

## МИССИЯ 10. (Mystery of the Trinity) Тайна Тринити

Шиване не причастны к созданию портала — к такому выводу пришли учёные Альянса.

Это продукт некоей древней исчезнувшей расы. Учёные считают, что исследование портала — наш шанс на возвращение домой. Новые знания помогут вернуть к жизни точку перехода, ведущую к Земле.

Наша военная операция продолжается по другую сторону портала.

Мы оказались в небуле — газовой туманности, в которую превратилась после взрыва сверхновая звезда. Всё вокруг окуталось сиреневым туманом. В этом тумане сенсоры «Аквитании» работают плохо, и несколько звеньев истребителей отправляются на разведку.

Идут четыре звена — Альфа, Зета, Йота, Каппа на «Геркулесах» II (Hercules Mark II).

Проводником по навигационным точкам будет Зета 1.

Стартуем. Как только дают команду на взлёт звену Альфа — берём в прицел Зету 1 (клавиша F — перебор дружественных целей). Потом жмём Alt-M (автовыравнивание скорости).Следуем за ведущим, при необходимости применяя форсаж.

В небуле нас ждало несколько мелких стычек с шиванскими истребителями. Главное было поспевать за ведущим после них.

Ракеты здесь летят на меньшее расстояние и детонируют раньше. Или мне показалось?

Мы потеряли связь со звеном Каппа.

Спустя короткое время мы обнаружили в тумане небулы нечто...

Корабль?

Да. Это был GTC «Тринити», некоторое время назад перешедший на сторону NTF.

Капитан «Тринити» сообщил, что корабль повреждён, и сдался на условиях, что мы вытащим его из этого «супа».

Мы должны были охранять крейсер, пока абордажная партия осуществляла его ремонт.

Но мы ничего не смогли сделать — в таком количестве навалились вдруг Шиване.

Они взорвали и крейсер, и корабль абордажной партии.

После Командование признало, что мы были бессильны в данной ситуации.

Тайна «Тринити» ещё больше усилила атмосферу загадочности, окружившую имя адмирала Боша.

О звене Каппа эскадрильи «Ravens» так и не удалось ничего выяснить.

Может быть, позже?..

## МИССИЯ 11. (The Great Hunt) Большая охота

В ходе разведки в небуле были обнаружены два крейсера класса «Ракшас» (Rakshasa): «Iblis» и «Asuras». Для их уничтожения Командование направляет два корвета класса «Деймос»: «Lysander» и «Actium».

Наша задача — осуществлять прикрытие этих корветов.

Первичная задача: защитить «Lysander» и «Actium».

Вторичная задача: уничтожить «Iblis» и «Asuras».

Миссия начинается. Мы снова в сиреневом «киселе». Противник высылает на перехват истребители, но нас много и мы легко с ними справляемся. Главное — вовремя заметить появление «Серафимов» (SB «Seraphim»).

Чёртов кисель! Здесь ничего не видно, только рамки вокруг выбранных целей.

«Серафимов» немного, возможно, одно-два звена. Нас не ждут.

Мы нашли «Asuras».

«Lysander» и «Actium» уничтожили его в пять минут.

Нам предлагают выслать корабль поддержки. Нет смысла — ракет хватает.

Ракет хватает и на следующую волну. Ловим в первую очередь «Серафимов» — их немного.

Найден «Iblis». Мы занимаемся истребителями «Мара» — его эскортом.

И вдруг...

Из подпространства выходит корабль Шиванов. Огромный корабль.

«Lysander» погиб за несколько секунд. «Actium» чудом успел уйти за пределы досягаемости лучевых пушек неизвестного корабля.

Мы бессильно наблюдали.

Нам дали приказ отступать к базе. Но я всё-таки нашёл в тумане полуразрушенный «Iblis» и, пользуясь отсутствием вокруг истребителей, расстрелял его ракетами с дальней дистанции.

Потом, хоть это и внеплановое дело, взглянул поближе на новоявленное шиванское чудище.

После — вернулся на базу.

Неизвестный корабль был опознан как дестроер «Равана» (SD «Ravana»).

Мы действительно ничего не могли сделать, чтобы ему помешать.

Командование вызывает подкрепление для атаки «Раваны».

## МИССИЯ 12. (Slaying Ravana) Уничтожение «Раваны»

Первая атака союзников на «Равану» провалилась. Мы понесли потери. Работу по уничтожению этого дестроера должны будут выполнять тактические бомбардировщики.

Первый мой вылет в качестве пилота бомбардировщика.

Для этой миссии было выделено звено GTB «Boanerges», действительно лучший выбор, с которым может поспорить только «Ursa», вооруженный хорошими пушками. Но у нас ещё не было по-настоящему хороших пушек.

Атакуя, желательно не попасть во взрывную волну от собственной бомбы — взрыв у Cyclops GTM-12 очень мощный. Стрелять лучше с близкого расстояния, чтобы зенитные системы цели не успели сбить бомбу на подлёте.

Итак, звено Альфа — 4 бомбардировщика GTB «Boanerges».

Вооружение: пушки «Прометей» (Prometheus), 40 ракет «Хорнет» (Hornet), 14 штук Cyclops GTM-12.

Нас прикрывают васуданские истребители.

Первичная задача: уничтожить «Равану».

Нет, я не хочу сказать, что это было просто сделать. Но секрет успеха был прост.

С самого начала миссии я отдал приказ всем звеньям прикрывать меня.

Мы подлетели к «Раване». Её эскортом были несколько «Мар» и «Базилисков».

Звено «Базилисков» под кодовым наименованием «Taurus» пришлось уничтожить, потому что они нас засекли и прицельно сели мне на хвост. Всего две штуки.

Это был единственный момент, когда я отвлёкся от основного задания.

Потом, зависнув в районе кормы «Раваны», я принялся расстреливать её двигатели, переключаясь между слотами ракет для ускорения процесса. Всю энергию направил на поддержание щитов.

Остальные меня прикрывали.

Если какой-нибудь истребитель начинал надоедать, то я огрызался в его сторону «Хорнетом», не покидая позиции.

Несколько раз приходилось вызывать корабль поддержки для пополнения запаса «Циклопов» (Cyclops GTM-12).

Потом был большой «бум».

Вот уйти на базу оказалось неожиданно сложно — появилось много истребителей, грозящих расстрелять тебя во время перехода в подпространство.

Что ж, если бегать, то быстро...

И снова перевод. Я перехожу в элитные силы — в эскадрилью истребителей-перехватчиков.

## МИССИЯ 13. (Тренинг-модуль TSM-122X)

Меня приветствует 242-я эскадрилья — эскадрилья «Королей смертников».

«Это не просто название. Каждую миссию они жизнями оплачивают право его носить», — так сказал лейтенант Кордова, мой новый командир.

Теперь мне придётся летать на экспериментальном перехватчике, именуемом «Персей».

Собственно, в боевых условиях он ещё и не летал.

И снова тренинг. Отрабатывали методику прицеливания.

Да, конечно, важно знать, что нажатие клавиши B берёт в прицел ближайшую вражескую тяжёлую ракету, летящую к цели, а если такой ракеты не найдётся, то бомбардировщик.

И всё же?

Ясное дело — элита. Новичкам не доверяют...

## МИССИЯ 14. (The Sixth Wonder) Шестое чудо

Повстанцы нанесли внезапный мощный удар по штаб-квартире 6-го флота в системе Эпсилон Пегаса. Командует их главными силами адмирал Коф с борта NTD «Repulse».

«Аквитания» возглавит контрудар по противнику.

Под атакой бомбардировщиков находится союзническая база — Enif Station.

Поддержку бомбардировщикам оказывают GTC «Cato» и GTC «Hawkwood».

С базы начата эвакуация гражданского персонала — ведь NTF не признаёт Бета-Аквильскую Конвенцию.

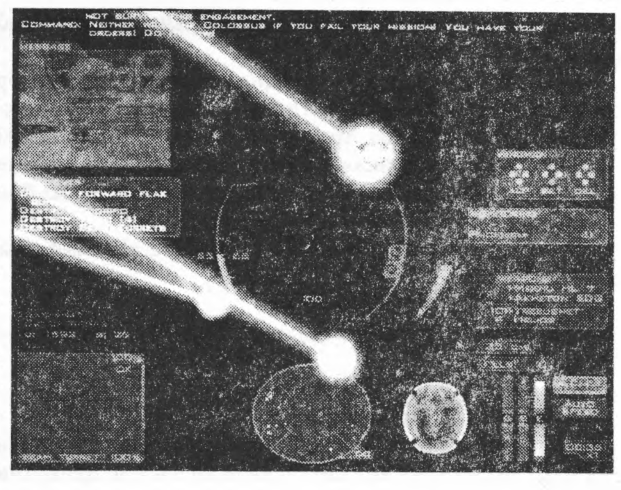
Первичная задача: защитить Enif Station.

Вторичная задача: защитить транспорт, эвакуирующий персонал (GTFR «Calipso»).

Мы вылетаем в составе двух звеньев по три «Персея» в каждом.

Для этой миссии лучший выбор — ракеты «Хорнет», и я взял их побольше. Остальное не столь важно, хотя лучше (всегда лучше, причём) два Subach HL-7, чем Subach HL-7 и «Prometheus-5A».

Вышли из пространства как раз рядом со станцией Enif, от которой отчаливал переполненный транспорт — GTFR «Calipso».



И его обстреливали GTC «Cato» и кружащие вокруг бомбардировщики типа GTB «Zeus».

Где-то рядом болтался ещё транспорт «Манхейм», но на него враги не обращали внимания.

Ну и бог с ним, «Манхейм» выбрался из переделки и сам.

Мы действовали быстро. Все машины — на охрану «Calipso». Я сам занимался тем временем с «Cato».

После его уничтожения и сообщения о том, что «Calipso» активизировал подпространственный двигатель, всем «Персеям» была поставлена задача на охрану станции.

Мы отразили несколько волн по 3-4 бомбардировщика GTB «Zeus». Тяжёлые ракеты перехватывать вовсе не трудно. Достаточно отлететь от станции подальше, чтобы вся панорама была на виду, и выцеливать их (клавишей B), уничтожая «Хорнетами», которые летят намного быстрее.

Потом появился «Hawkwood». И тут уже всем пришлось забыть о бомбардировщиках, потому что его пушки за минуту наносили ущерб, сравнимый с длительной бомбардировкой.

Но мы и «Hawkwood» успели уничтожить вовремя.

Была ли сложной эта миссия? Теперь, получив за неё медаль (за испытание экспериментального истребителя в боевых условиях!), я только себе могу вслух сказать правду: да я и не делал там почти ничего.

Для чего нужны друзья?..

## МИССИЯ 15. (Into the Maelstrom) Вглубь водоворота

«Colossus» — «Колосс», самый огромный космический военный корабль за всю историю.

Результат совместной титанической работы учёных и конструкторов обеих рас: землян и Васудан, плод многолетних усилий строителей, самый тяжеловооружённый корабль в Галактике.

Когда-то самому существованию Земли угрожал шиванский деструер «Люцифер».

По размерам и мощности вооружения «Колосс» превосходит его в двадцать раз.

Первичная задача: защитить конвой. Состав конвоя GTF «Parracombe», GTG «Avila», GTG «Jodyun».

Звено Альфа — четыре «Персея» при поддержке звена Каппа васуданских истребителей.

Мы сопровождаем конвой транспортов поддержки, который должен встретиться с GTVA «Colossus» возле точки перехода системы Капелла...

Задача простая. Нужно регулярно проверять пространство на наличие бомбардировщиков — это будут GTB «Medusa» в сопровождении старых «Геркулесов» — и уничтожать их как можно раньше, на дальних подступах к конвою. Это несложно, тем более что

о каждом пространственном прыжке, совершённом в радиусе досягаемости, Командование нам тут же сообщает.

Пока мы идём через астероидный пояс, радары обнаруживают сеть вражеских стационарных пушек. Уничтожить их все, конечно. За это нам только спасибо скажут.

Что мне подсказало, что нужно ждать неприятностей?

Пока мои напарники уничтожали звено «Геркулесов» под кодовым названием «Capricorn», я вызвал корабль поддержки и пополнил боезапас — самое удобное время.

Ну, что бы то ни было...

Пока всё наоборот. Прибывает наш GTC «Parapet», высылает нам на помощь ещё звено «Персеев».

Ну же...

Они появляются почти одновременно. Три «Медузы», три «Геркулеса».

Но теперь не до них.

Появляется GTC «Maelstorm».

И его нужно срочно уничтожить.

Точнее, прямой приказ был уничтожить его переднюю лучевую пушку. Я всё сделал как надо, выделил её как цель (клавиша S после прицеливания по кораблю-цели) и отдал всем нашим приказ «Атаковать».

Ребята увлеклись. А может, испугались — «Parapet» был уже едва жив — и разнесли вместе с выделенной целью и сам вражеский крейсер.

После посбивали и всех оставшихся гостей.

Миссия закончилась только после того, как я пролетел через зелёную решётку точки перехода.

Не сразу догадался, честно говоря.

Что вы думаете? На дебрифинге я получил по шапке, а выговор занесли в личное дело.

«Неподчинение прямому приказу по уничтожению **сначала** лучевой пушки крейсера...» Ребята смеются.

Ох, больные люди в штабе сидят, точно...

## МИССИЯ 16. (Feint! Parry! Riposte!) Финтуй! Парируй! Нападай!

Мы должны заманить в ловушку адмирала Кофа, командующего атакой повстанцев на систему Эпсилон Пегаса с борта NTD «Repulse».

Для этого осуществляется провокационный удар по повстанческому флоту.

Точнее — по крейсерам «Majestic» и «Refute» и их эскорту.

Мы должны уничтожить истребители эскорта, что расчистит путь бомбардировщикам при огневой поддержке GTC «Rampart», имитирующего наши основные силы.

Уничтожать вражеские крейсера нельзя.

Если они вызовут помощь, то это будет именно NTD «Repulse», находящийся где-то поблизости.

Тогда в дело вступит «Колосс»...

Первичная задача: уничтожить эскорт истребителей.

Помочь в уничтожении группы Кофа.

Вторичная задача: защитить «Rampart»

Звено Альфа — 4 истребителя «Персей».

Вооружение — Subach, Prometheus 5a (лучше поставить Subach HL-7в обоих слотах), ракеты Harpoon — 16 штук, Hornet — 40 штук.

Нужно было держаться подальше от вражеских крейсеров, не ближе 1500 метров (дальность действия зенитных пушек), заманивая истребители («Геркулесы» и «Локи») подальше в сторону. Ещё лучше — под огонь пушек GTC «Rampart».

Что определённого можно сказать об обычном манёвренном бое? Только то, что здесь не было нужды целенаправленно гоняться за всеми истребителями противника.

Потому что Коф попался!

Его корабль появился в системе и подкинул нам работы, выпустив звено из четырёх «Локи».

И тогда в синем сиянии пространственной воронки в систему медленно вошёл «Колосс».

Нет, Коф не сдался. Он пошёл на таран.

Мы все забыли о бое и, затаив дыхание, смотрели, как два гиганта сближались.

На «Колоссе» спешно эвакуировали персонал из передних отсеков, куда должен был врезаться «Repulse».

Казалось, нервы не выдержат напряжения...

Но раньше не выдержала броня кофовского флагмана. Лучевые пушки «Колосса» обратили его в облако раскалённого газа.

Оставшиеся истребители Фронта добил GTC «Rampart».

Все повстанческие силы в системе Эпсилон Пегаса сдались.

А я получил назначение в 134-ю эскадрилью «Барракуда», эскадрилью испытателей нового оборудования.

Но прежде...

Командованию специальных операций нужен доброволец.

Мне предложили, и я не стал отказываться. Назначение в 134-ю подождёт.

## МИССИЯ 17. (Rebels and Renegades) Повстанцы и отступники

Мне предстояло работать под прикрытием на территории противника в составе флота NTF.

Моя работа — инфильтрация, саботаж, точечные удары и получение информации.

Теперь я — командир звена Альфа 185-й эскадрильи повстанческого флота.

Моё контактное лицо — лейтенант Снайпс, командир этой эскадрильи, тоже наш агент.

У нас с ним необычные истребители. Вернее, они обычны на вид, но в каждый встроено оборудование обеспечения специальной линии связи для секретного обмена сообщениями в полёте.

Наша задача: получить информацию о тайном проекте адмирала Боша — ETAK.

Опытный образец, создаваемый по этому проекту, находится на борту «Айсини», и нужно провести сканирование этого корабля.

Будучи атакован силами Альянса в ходе выполнения миссии, я, для спасения жизни, имею право применять оружие против своих.

Но это останется на **моей** совести.

Мой первый брифинг в рядах NTF. Говорит Снайпс:

— Мы потерпели поражение и отступаем. Наша задача — проводить адмирала Боша на «Айсини» к точке перехода в систему Регулус. Дорога к точке перехода лежит через астероидное поле, так что нужно будет своевременно уничтожать представляющие для «Айсини» опасность астероиды.

Они будут выделены на дисплеях белой рамкой.

Ну, а **нам** нужно будет сделать ещё кое-что.

Состав: звено Альфа — четыре «Мирмидона», звено Бета — четыре «Локи».

Вооружение: Subach HL-7, 320 ракет Tempest.

Предчувствия меня ещё никогда не подводили, и я взял немного наводящихся ракет вместо полной загрузки ракетами Tempest.

Первичная задача: проводить «Айсини» до точки перехода в целости и сохранности.

Итак, мы в космосе. Я и Альфа 2. До астероидного поля ещё далеко. Рядом болтается — что он здесь делает, кстати? — какой-то научный крейсер: NTSC «Hinton».

Ну и чудесно!

Я сближаюсь с «Айсини» на дистанцию 600 метров и беру его в прицел. Потом помещаю крохотную желтую рамочку, появившуюся на цели, по центру прицельной рамки.

Заработал сканер.

Теперь нельзя менять положение в пространстве, пока по изображению цели в левом нижнем углу дисплея ползут полоски, отмечающие работу сканера.

Сделано!

Появляются Васудане.

Нет, это просто так звучит, словно ничего особенного: «появляются Васудане».

Так вот, появляются Васудане — и сразу кидаются в атаку.

Несколько истребителей «Tauret» и бомбардировщики GVB «Sekhmet».

Это было немыслимо, все союзнические силы получили приказ воздерживаться от атак на «Айсини», пока он не покинет систему Поларис.

— Всем пилотам: защищать «Айсини» — кричат с нашего подопечного корабля.

— Они нарушили прямой приказ! — Альфа 2 тоже кричит мне по секретному каналу. — Это предатели!

Теперь моя совесть будет чиста... Значит, защищать «Айсини»?

Первая цель — бомбардировщики.

С «Айсини» что-то там кричат о будущем человечества, которое зависит от судьбы этого корабля. Нам некогда слушать.

Недалеко от нас из пространства выходит GVC «Asar», сопровождаемый новой группой истребителей «Tauret» и бомбардировщиков «Sekhmet». С крейсером «Айсини» справился сам, без посторонней помощи.

А мы в пылу боя чуть не прозевали момент входа в астероидное поле. Это могло бы быть критично: удар астероида — это даже хуже, чем атака бомбардировщика.

Бешеный балет. Астероиды в белых прямоугольничках на дисплее.

В нижней части каждой такой рамки указано расстояние до «Айсини».

Нужно успевать реагировать и те, что ближе, уничтожать в первую очередь.

Бой ещё идёт, но мы уже не обращаем внимания на противника. Надо было успеть перебить его раньше!

Треклятые Васудане!

Потом появилось ещё два звена васуданских истребителей, но их не обязательно было уничтожать. Мы просто удерживали их на расстоянии, пока «Айсини» не прыгнул...

**Мой дневник:**

Нас действительно атаковали по указанию васуданского адмирала-предателя. Это плохо, он был посвящён во все детали операции. Теперь его отдали под суд.

Командование сообщило, что я награждён, и добавило сиропу, уведомив, что все сбитые мною пилоты Васудан отлично знали, на что шли и чьи приказы выполняли.

Не знаю, верить ли этому...

Но так и в самом деле легче.

## МИССИЯ 18. (Love the Treason) Люблю предательство...

Говорит лейтенант Снайпс (грустно):

— Мы должны сопровождать транспорт «Сандер» («Sunder») к точке перехода в систему Регулус.

Груз на его борту имеет особую важность для NTF. Скажу одно: если мы потеряем транспорт, то нам всем тоже конец.

Я такого ещё не видел! Транспорт будут сопровождать семь (!) звеньев истребителей по 4 машины в каждом.

Мы летим на «Геркулесах II».

По умолчанию предлагалось взять 400 ракет Tempest и 80 ракет Hornet, а также пушки Prometheus-5a и Subach HL-7.

Я взял, конечно, две пушки Subach HL-7.

Потом у меня разыгрался очередной приступ предчувствий и пришлось заменить все ракеты Tempest на Rockeye.

«Почему именно на Rockeye?» — спрашивал я себя.

«Потому что они не требуют времени для захвата цели», — отвечал я сам себе, не понимая смысла ответа.

Мы снова в космосе. Я и мой напарник — на этот раз он в роли Бета 1.

Чуть впереди маячит «Сандер». Поспешим...

Мы не пролетели и ста метров. Раздался жуткий взрыв, казалось — со всех сторон.

Так оно и было. От истребителей конвоя осталось всего двенадцать машин (возможно, и другое число, это определяется случайным образом).

Если кто-то чего-то и не понял, то достаточно было посмотреть на совместный индикатор состояния. Там только два истребителя были обозначены девственно жёлтым цветом.

Мой и Беты 1.

Я ещё успел развернуться. Энергию щитов — почти на максимум, остальное — двигателю. Головка наведения «Хорнета» захватила ближайший истребитель.

Нас уже раскусили, в эфире уже кричали, что это саботаж, что Альфа 1 и Бета 1 — предатели.

Я ещё успел использовать «Хорнеты» — дважды. Потом ещё раз. Потом на это уже не было времени.

Двенадцать истребителей против двух! Какое счастье, что Rockeye не требуют времени для наведения на цель...

Наши противники были серьёзно повреждены и взрывались часто от одной ракеты.

Но их было много, и своих ракет они тоже не жалели! Опять: контрмеры раз-второй, форсаж, разворот, форсаж, ракету, форсаж, контрмеры раз-...

Потом, уже не спеша, я издалека «Хорнетами» помог Бете 1 разобраться с его группой преследователей.

Что же это было?

Всё оказалось спланировано заранее. Альянс собирался захватить «Сандер», где пилотом был наш человек, и Бета 1 просто не успел предупредить меня о начале операции. Суть её была в том, чтобы имитировать уничтожение транспорта, для этой цели должен был скоро прибыть ложный транспорт. А нас прикрывает корабль электронной поддержки «Hamako», который должен глушить все радиопередачи, прежде всего те, где нас называют изменниками и шпионами.

Потом появилось звено истребителей NTF Йота. Они сообщили, что поймали с нашей стороны нечёткий сигнал, напоминающий призыв о помощи. «Глушилка» дала всё же небольшой сбой.

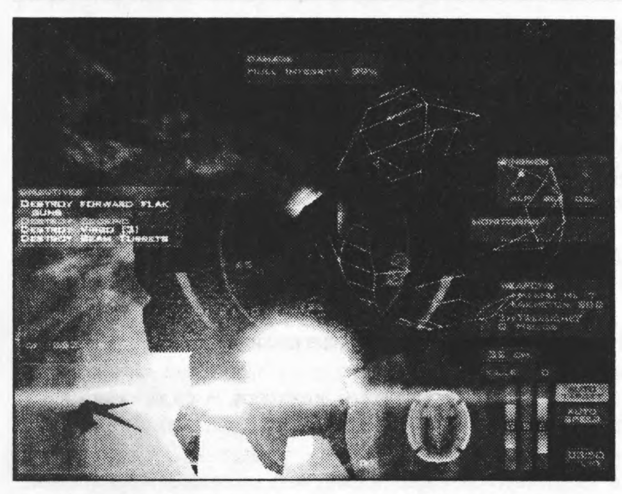
— Не паникуй, — передал Бета 1. — Я жду друзей.

А сам стал плести байку о каких-то таинственных истребителях неизвестной модели, которые мгновенно перебили всех, кроме нас, и ушли в подпространство.

— Расскажете на дебрифинге, — с сомнением ответили ему. — Пока что вызывайте для себя корабль поддержки, и мы поможем вам с эскортом.

И тут из подпространства появились какие-то таинственные истребители неизвестной модели, которые мгновенно перебили всех, кроме нас.

Но обратно в подпространство уходить не стали.



Так я познакомился с 99-й эскадрильей «Skulls» («Черепа»).

Элита из элиты, они летали на сверхсекретных истребителях «Erinyes». Прочие люди считали, что таких машин не существует в природе.

Эскадрилья «Skulls» осуществляла наше прикрытие в этой миссии.

Какое-то время мы вместе держали позиции. Это был настоящий пикник.

Основной задачей стала охрана нашего AWACS корабля «Hamako».

Появился крейсер «Milae» и несколько «Геркулесов», потом «Hellespont» и ещё три звена «Геркулесов» и «Геркулесов II».

Я летал и стрелял в своё удовольствие, стараясь, впрочем не слишком удаляться от «Hamako».

Всю основную работу делала 99-я эскадрилья.

Наконец-то появился GTC «Naxos» вместе с ложным транспортом. Он увёл с собой «Сандер». Нам оставалось только зачистить пространство и дожидаться NTF в надежде на хорошую работу «Hamako».

«Черепа» исчезли, как и появились.

Мы сможем продолжить нашу тайную миссию, если NTF не обвинит нас в провале этой.

Как сказал Бета 1, «мы могли бы положиться в этом вопросе на судьбу, но какого чёрта?»

Нас должен был встречать NTC «Sevrin».

И он нас встретил.

Какой конвой, «Sevrin»? Сканируйте пылевое облако — это всё, что от него осталось!

Здесь были Васудане, много Васудан. Где вас носило, «Sevrin»? Вы должны были нас защитить.

Ах, значит, у вас был приказ и вы ему следовали? Ах, ничего теперь не можете сделать?

Ах, отчаливать, пока Васудане снова не появились?

Мы вынуждены будем представить рапорт командованию, «Sevrin»...

**Мой дневник:**

Мы приблизились к разгадке проекта ETAK. Все старшие офицеры NTC «Sevrin» были осуждены трибуналом за потерю транспорта «Сандер» и казнены.

Моё начальство по этому поводу цинично заметило, что если встаёшь на неправильную сторону, то рано или поздно получаешь то, что заслужил.

Да, ещё. Мне приказано при малейших признаках того, что я под подозрением, прерывать миссию и возвращаться домой.

## МИССИЯ 19. (But Hate the Traitor) ...Но ненавижу предателя

Пора домой. Первый звоночек прозвенел во время очередного брифинга. Нам сообщили, что лейтенант Снайпс получил новое назначение. Думаю — на тот свет.

Наша очередная задача — прервать линию снабжения Васудан, уничтожив их склад в системе Альфа Центавра, возле точки перехода.

Идут два звена «Мирмидонов», по три машины в каждом.

Конечно, опять предчувствия. В результате я беру вместо Tempest, предлагаемых по умолчанию, ракеты Harpoon. На «Мирмидон» много Rockeye не возьмёшь, а время захвата цели и мощность у ракет Harpoon вполне удовлетворительные.

Как в воду глядел! Не успели добраться до склада, как в зоне видимости замаячил одинокий транспорт, перевозящий беженцев.

«Не стреляйте, мы эвакуируем людей! Атака на нас — это нарушение Бета-Аквильской конвенции!»

«Покажи им что ты думаешь о Бета-Аквильской конвенции, пилот!»

Я аккуратно разворачиваюсь и беру истребитель своего командира под прицел... нет.

Пока что все истребители NTF для меня — дружественные цели. Но это, видимо, ненадолго.

«На чьей ты стороне, пилот? Так, так. Мы всё знаем. Ты — предатель. Но тебе не выжить, чтобы получить медаль».

Один против пяти. Но не повреждённых, а вполне боеспособных машин. Снова крутится бешеная карусель. Нужны ли кому-нибудь мои советы по поводу манёвренного боя?

Напомню только, что пушкам не надо много энергии, только чуть больше нуля, а клавиша Q мгновенно подзаряжает выбитый участок щита за счёт других его секторов.

Радость победы!

Недолгая радость победы...

Из подпространства появляются ещё два звена «Мирмидонов» и крейсер NTF «Saharan».

Вот теперь всё...

Я не лез на рожон, я пытался выжить, хоть и не было на это никакой надежды.

Как вдруг в самом центре этого безнадёжного боя из подпространства вышли три звена истребителей, старые знакомые — эскадрилья «Skulls».

И всё закончилось, не успев начаться.

**Мой дневник:**

О Снайпсе никаких вестей.

Я больше не работаю под прикрытием. Я отправляюсь обратно, на «Аквитанию».

Я не выживу, чтобы получить медаль? Откуда тот тип узнал про медаль?..

## МИССИЯ 20. (Battle of the Wilderness) Битва в пустыне

За время моего отсутствия загадочный рукотворный портал получил собственное имя: Кноссос (Knossos). Чтобы учёные могли продолжать исследования Кноссоса, он должен оставаться активным так долго, как только возможно.

По нашим данным, Бош раздобыл артефакт, позволяющий ему активизировать подобные порталы. «Тринити» был послан, чтобы активировать портал и заманить Шиванов в систему Гамма Дракона.

Мотивы Боша, как всегда, не ясны.

Присутствие Шиванов в небуле тоже не имеет удовлетворительного объяснения.

Нашими учёными разработана новая система AWACS и аппараты для добычи из газа небулы дейтерия, необходимого фузионным реакторам.

134-й эскадрильи «Барракуда» для полевых испытаний переданы также образцы нового вооружения и истребителей, созданные на основе последних научных разработок.

Итак, наше очередное задание.

134-я «Барракуда» будет осуществлять эскорт транспортных кораблей: «Erinpura» и «Nauban», цель которых – доставить в небулу груз новых электронных систем.

В точке рандеву нас встретит GTCv. «Warspite».

GTA «Lucidity» будет осуществлять сенсорную поддержку, одновременно проводя испытания новой системы AWACS.

В случае повышенной активности Шиванов будет доступен вызов подкреплений: звено Бета – истребители, звено Зета – бомбардировщики.

Состав: два звена по четыре «Персея» в каждом.

Вооружение: Prometheus-5a + Subach HL-7, 16 ракет Harpoon + 40 ракет Hornet.

Первичная задача: осуществить эскорт «Erinpura» и «Nauban».

Вторичная задача: защитить GTA «Lucidity».

Снова мы в сиреневом «киселе». Погода разыгралась, грохочет гром и сверкают молнии. Это очень красиво. Вот появляются и наши подопечные. Прицел на одного из них (E), и догоняем на форсаже. Потом жмём Alt-M (автовыравнивание скорости) – и наслаждаемся пейзажем.

Испытания новой системы AWACS можно считать успешными. GTA «Lucidity» обеспечивает обнаружение цели на расстоянии 3500-4000 метров. Вот и первые враги...

Четыре SF «Мантикора». Потом появляются четыре «Мары».

В принципе, можно не отвлекаться, особенно пока они далеко. Если приблизятся – их уничтожению поспособствуют пушки нашего экскорта.

Но через две минуты вдалеке объявится крейсер SC «Malor» класса «Каин».

Вот его необходимо перехватывать на самых дальних подступах. Можно вызвать бомбардировщики, а можно расстрелять его самому, зависнув у него на пути где-нибудь милях в полутора от транспортов, поскольку именно они – цель крейсера, а на вас он внимания почти не обратит.

Дальше снова – прогулка. Отслеживаем в пространстве появление бомбардировщиков (ака SB), нажимая время от времени клавишу B.

После уничтожения звена под кодовым именем Virgo (SB «Nephilim») самое время вызвать корабль поддержки, поскольку скоро поступит приказ помочь GTCv. «Warspite», рандеву с которым скоро состоится, в зачистке пространства – ещё несколько SB «Nephilim».

После их уничтожения можно и на базу.

## МИССИЯ 21. (A Game of TAG) Игра в TAG

134-я эскадрилья участвует в испытании нового оружия – ракет TAG (Targeting and Guidance missile). Эти ракеты предназначены для обеспечения поддержки корабельных систем наведения на цель. Они устанавливают на корабль-мишень специальный «маячок», облегчающий прицеливание.

Идём парой, звено Альфа на старой модели истребителя – «Улисс», переоборудованной специально для этих испытаний. Из ракет – только по 40 штук этих самых TAG.

Первичная задача: провести испытание TAG-A, ракеты-прототипа.

Уничтожить все встреченные истребители Шиванов.

Защитить GTC «Warspite» и GTA «Lucidity».

Впрочем, истребители уничтожать будем в основном не мы, а GTC «Warspite», все системы прицеливания которого перенастроены под использование TAG. Нам рекомендовано не удаляться от него дальше чем на 3000 метров.

Сначала всё шло по плану. «Скаут» заманил к нашей позиции звено из четырёх SF «Basilisk».

«Lucidity» засек их на расстоянии 4000 метров, мы без помех зашли им в хвост и пометили всех, кого могли. Рамочка вокруг помеченной цели из красной становилась желтой, и можно было приниматься за следующую. Помеченным образцам GTC «Warspite» приготовил тёплую встречу...

Потом появилось пять истребителей «Мара». Вот этих вертлявых созданий мы метили с превеликим трудом, поскольку TAG не имеет систем самонаведения, тем более что приходилось думать ещё и о собственной сохранности.

Потом «Скаут 3» сообщил, что большие силы Шиванов выходят на позиции, и запросил помощи.

Откуда-то появились четыре SF «Мантикора» и пять SB «Taurvi».

Командование сообщило, что помощь — звено «Йота» — уже в пути, и дало задачу на уничтожение бомбардировщиков, тех самых SB «Taurvi» (прицеливаться лучше клавишей B).

Не с нашим вооружением...

Но, помеченные, они тоже моментально попадали под огонь GTC «Warspite».

Потом прибыла «Йота»...

Испытания прошли успешно. Если не считать маленькой детали. В самый разгар поединка с бомбардировщиками на связь вышел истребитель эскадрильи «Ravens», позывной Каппа три.

Он кричал, чтобы мы немедленно уводили корабли из небулы и уничтожили портал: «Послушайте меня! Мы никак не сможем остановить их в этот раз. Закрывайте портал, пока ещё не поздно!»

И — после паузы: «Пожалуйста!..»

Потом связь прервалась.

Все записи радиопереговоров в ходе этой миссии были изъяты и засекречены.

## МИССИЯ 22. (Proving Grounds) Демонстрационная площадка

Очередные испытания. Звено Альфа (это мы) должно защищать списанный крейсер — GTC «Оберон» — от атаки экспериментальных истребителей «Пегас», созданных по stealth технологии.

Всё оружие будет в «тренировочном режиме», так что можно не бояться нанести повреждения друг другу.

С «Аквитании» за этим будут наблюдать учёные, которые сделают соответствующие выводы.

Звено Альфа — три истребителя типа «Персей».

Боевая загрузка: пушки — Morning Star + Subach HL-7, ракеты — 320 Tempest.

Я, впрочем, взял максимальную загрузку ракет Harpoon. На всякий случай.

Испытания проходили замечательно. «Пегасы» не были видны на экранах радаров.

Головки наведения ракет их тоже не захватывали. Первая фаза теста прошла успешно.

Вторая фаза даже не успела начаться.

Как в сказке: «вдруг откуда ни возьмись»...

Появилось звено бомбардировщиков SB «Nahema» в сопровождении старых знакомых, истребителей «Мара». Командование дало приказ «Аквитании» отходить к точке перехода в системе Гамма Дракона.

Экспериментальные «Пегасы» уже скромно удалились к тому времени, никто не стал бы ими рисковать.

Отход «Аквитании» прикрывали только мы.

Здорово пригодились здесь предусмотрительно загруженные наводящиеся ракеты.

Прямо в центре нашей баталии из прыжка вышел корвет класса «Молох» — «Tiamat».

Он расстреливал «Аквитанию» в упор, но здесь мы уже ничего не могли поделать: нам и без того хватало работы, да и что бы мы сделали этому корвету?

Хотя, будь у меня ещё ракеты, можно было бы атаковать его лучевые пушки...

Мы выцеливали бомбардировщики (B) и прикрывали «Аквитанию» от их атак.

Наконец пришла помощь — звено Эпсилон, три «Персея».

Но одновременно с этим появилось звено SB «Nephilim» в сопровождении SF «Basilisk».

Потом объявились четыре SF «Astaroth» и ещё три SF «Basilisk».

Что ещё сказать? Обычный бой. Благодаря тому, что мы вовремя уничтожили бомбардировщики, «Аквитания» всё же смогла, пусть с повреждениями, отступить.

А мне по окончании миссии сообщили об очередном переводе. На этот раз в 64-ю бомбардировочную эскадрилью «Raptors».

## МИССИЯ 23. (The Kings Gambit) Королевский гамбит

На вооружение 64-й как раз поступили новые образцы.

Во-первых, Альянс научился теперь добывать из газа небулы те самые недостающие химические вещества, которые позволили снова производить пушки Prometeus оригинального дизайна.

Во-вторых, была разработана новая модель среднего бомбардировщика: GTB Artemis.

Именно GTB Artemis нам рекомендовали для проведения следующей миссии.

Но я решил для этой миссии оснастить находящиеся под моим руководством звенья бомбардировщиков Альфа и Гамма испытанными GTB Boanerges и GTB Ursa.

Вместо вооружения, предложенного по умолчанию, я также загрузил в эти машины максимальное количество ракет Cyclops, заняв один слот каждого бомбардировщика самонаводящимися ракетами для защиты от истребителей.

У миссии была своя специфика.

Бош потерпел поражение везде, где только можно, а теперь рвётся в Гамму Дракона, рвётся к Кноссосу — рукотворному порталу.

Зачем ему это — неизвестно, но Альянс устроил ловушку прибывающим в систему Гамма Дракона силам NTF.

У точки перехода в систему Капелла установлены пять мощных стационарных лучевых орудий.

Мы будем рядом.

Наша задача — перехватывать все корабли, появляющиеся из портала, и за время, пока они заряжают свои подпространственные двигатели, чтобы перейти в точку общего сбора, нанести им как можно более серьёзные повреждения или уничтожить их.

Первичная задача: уничтожить все корабли противника.

Это был не бой — это был тир. Я практически не двигался с того места, где поджидал корабли NTF в самом начале миссии. При появлении очередного корабля с эскортом из истребителей я отдавал команду всем звеньям атаковать мою цель. На истребители мы внимания не обращали, ибо время было ограничено — несколько десятков секунд на корабль. Энергию щитов пришлось выставить на максимум.

Господи, да там даже вызвать корабль поддержки времени не было.

Зато...

Посмотри, что осталось от твоего флота, адмирал Бош.

Разведке удалось установить координаты точки встречи всех кораблей NTF, и мы спешно покидаем ставшие родными позиции у точки перехода в систему Капелла.

# МИССИЯ 24. (The Kings Gambit) Королевский гамбит

Итак, теперь наша основная задача — уничтожение «Айсини», координаты которого засекла наша разведка.

Состав: звено Альфа — четыре бомбардировщика «Артемис», звено Бета — четыре «Мирмидона».

Вооружение: Prometheus GTW-5 (до чего всё же мощная пушка по сравнению со своим урезанным предшественником — 5а), 8 штук «Циклопов», две « Пираньи» (GTM-10 «Piranha»).

Первичная задача: именно уничтожить «Айсини». Но, как обычно, сплошные неожиданности...

Опять «Айсини» ускользнул! Или разведка напутала...

В общем, вместо него мы нашли GTD «Vindicator» и GTT «Venture».

Атаковали, конечно.

В первую очередь при штурме крупных целей нужно уничтожать зенитные турреты и лучевые пушки, выцеливая их клавишей К. Это облегчит работу и нам самим, и нашим тяжёлым кораблям огневой поддержки.

Сразу после начала атаки появилось подкрепление в лице звена Эпсилон 33-й васуданской эскадрильи и GVCv «Hyksos». Совместными усилиями мы уничтожили GTD «Vindicator» и GTT «Venture».

Потом последовательно появлялись ещё несколько крупных кораблей NTF, практически без эскорта. В их уничтожении наше звено тоже принимало посильное участие, вызывая время от времени корабль поддержки для пополнения запаса ракет.

Последним в печальном списке уничтоженных нами кораблей значился NTC «Aeolis».

Потом нам передали сообщение, что NTF начал атаку на Кноссос.

И мы спешно вернулись на базу.

# МИССИЯ 25. (Endgame) Эндшпиль

Наша задача — уничтожение бомбардировщиков «Zeus» и «Medusa», атакующих Кноссос.

Состав: звено Альфа — четыре «Мирмидона».

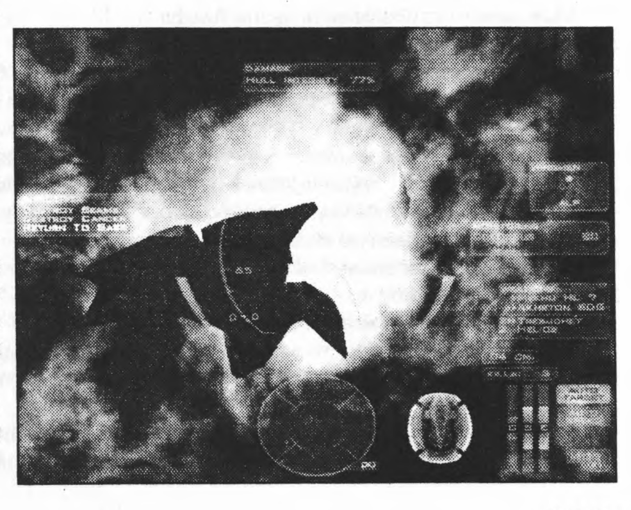
Вооружение по умолчанию: Subach HL-7, 20 ракет «Хорнет», 48 ракет «Торнадо».

По-моему, у нас теперь достаточный выбор оружия, чтобы экипироваться получше.

Единственное — не рекомендовал бы брать новомодную ракету «Инферно». Нельзя взять много, а их грамотное применение требует долгой практики.

Лучше старыми методами...

И зачем нужен «Хорнет», когда есть «Торнадо»?



Ничего сверхъестественного делать не пришлось. Хотя противников было много. Главное — уничтожать бомбардировщики, не обращая на их истребители прикрытия внимания: их очередь наступит позже.

Первая волна — крейсер NTF «Лойола», звено бомбардировщиков «Зеус» и с десяток истребителей.

Нужно продержаться три минуты.

Потом появляется «Колосс». Дальнейшие усилия NTF по прорыву к порталу не могут быть успешными по определению.

За одним исключением.

За какие-то тридцать секунд, в течение которых на «Колоссе» исправляют внезапный сбой в системах ведения огня, в поле зрения появляется «Айсини».

И проходит через портал.

Преследовать его командование не разрешает...

Итак, настал конец тирании NTF. Повстанцы потерпели поражение. Теперь наша основная задача — найти и уничтожить адмирала Боша, а также обнаружить точки перехода, используемые Шиванами, и уничтожить все их силы, которые при этом встретим.

**Мой дневник:**

Сюрприз!

Меня снова переводят. На этот раз по программе обмена офицерами с Васуданским Флотом.

Дальше я буду проходить службу на GVD «Psamtik».

С Васуданами.

Боже мой!..

## МИССИЯ 26. (The Fog of War) Туман Войны

Комната готовности. Но это комната готовности на GVD «Psamtik».

Увидев её впервые, я долго не мог поверить своим глазам: неожиданная, необычная архитектура, здесь всё... словно живое.

Нас приветствует адмирал Khafre, командир «Psamtik».

Впрочем, речи всех адмиралов во всех флотах всех рас, я думаю, звучат схоже.

Коммандер (это звание) Хабу, командир 203-й эскадрильи, с гордостью сообщил, что эскадрилья служит императору со времён войны между нашими расами.

Недобиток...

Мне доверено возглавить звено Альфа.

Я знаю, что это действительно большая честь.

Васудане — славные товарищи и отличные пилоты. Отчасти поэтому, наверное, все их машины имеют слабое бронирование, зато отличную манёвренность.

Наша ближайшая задача — уничтожить шиванские харвестеры в небуле.

Они охраняются стационарными пушками, которые являются нашей вторичной целью.

Рекомендовано соблюдать осторожность, поскольку взрыв такого харвестера даёт очень мощную взрывную волну.

Вылетаем тремя звеньями на истребителях «Serapis» и «Tauret».

И снова мы в небуле.

«Туман» теперь зелёный. То ли ещё будет...

Ничего не видно, просто двигаемся в изначально заданном направлении и, наконец, видим на экранах радаров харвестер и стационарную пушку.

Противник!

Ну, собственно, да, противник... Звено истребителей «Мара», которые теперь уже не кажутся такими вёрткими. У Васудан хорошие машины. И потом, нас больше...

Двигаемся сквозь туман, поочерёдно расстреливая пушки, харвестеры и истребители их эскорта — по одному звену на харвестер.

Командование заботливо сообщает, сколько пушек и харвестеров ещё предстоит найти.

Помощи запросил GVCv «Tatenen», атакованный шиванскими бомбардировщиками, и мы поспешили на помощь. Бомбардировщиков там было два звена, их мы уничтожили в первую очередь (прицел клавишей B). Потом занялись эскортом — шесть истребителей «Мара», и облако от взрыва последней из них ещё таяло в «тумане», когда поступило экстренное сообщение «Всем, всем, всем! Зафиксирован пространственный прыжок неизвестной конфигурации. Необходимо найти и идентифицировать объект...»

А потом растерянное:

«Аналог сигнала отсутствует в базе данных... Он больше по интенсивности, чем от корабля класса «Супердестроер».

И прорвался другой голос, сжатый, как пружина:

«Всем, всем, всем! Отходите! Отходите на базу! Отходите немедленно...»

Но мы не успели.

Потому что эта неизвестная тварь нашла нас.

Всё вокруг вспыхнуло, словно зажглось солнце, и я не сразу понял, что включились её лучевые пушки.

«Tatenen» погиб почти мгновенно. Шиванский корабль исчез внезапно, как и появился.

**Мой дневник:**

Коммандер Хабу сказал, что меня хвалили не напрасно, что они гордятся моей службой в их подразделении. И добавил: «Мы ещё сделаем из тебя васуданина».

Не выйдет. Это я из вас всех сделаю землян.

Слушали сообщение.

Говорили, что шиванский суперкорабль получил кодовое название «Sathanas» — «Сатана».

Это просто чудовище, он намного превосходит по боевой мощи даже «Колосс», это настоящий Джаггернаут* (J).

Вспоминал ли кто-нибудь при этом пропавшего пилота эскадрильи «Ravens» с позывным Каппа три?..

## МИССИЯ 27. (A Monster in the Mist) Монстр в тумане

Наше положение усугубляется полным отсутствием информации о новом корабле Шиванов.

Моя эскадрилья хочет гордится мной — мне поручают проведение разведки.

Я полечу на новом васуданском истребителе-невидимке «Ptah».

Попросил поставить себе нормальную пушку вместо дисраптора Akheton, который был установлен по умолчанию.

Необходимо провести сканирование следующих подсистем: вооружение (weapons), сенсоры (sensors), навигационное оборудование (navigation system), связь (communication system).

Сканирование возможно, если расстояние до системы-цели не превышает 150 метров.

Вот только длина этого корабля намного больше 150 метров, а значит, придётся путешествовать вдоль него.

---

* juggernaut — превосходящая сила.

Слово пришло из языка хинди и произошло от jagannath — «Господин Мира».

Процесс таков: после обычного прицеливания по кораблю-цели нужно осуществить прицеливание по нужной системе (при помощи клавиши S), а потом поместить довольно большую красную рамку вокруг этой системы в перекрестие прицела. Потом ждать.

Заработает сканер. Теперь нельзя менять положение в пространстве, пока по изображению цели в левом нижнем углу дисплея ползут полоски, отмечающие работу сканера. Обычно всё это занимает пять секунд. Прерванную процедуру придётся начинать с самого начала.

И ещё. Нужно следить, чтобы в центре рамки вокруг цели не было красного крестика, который означает, что цель вне пределов видимости. В этом случае сканирование невозможно.

Это задание будет сниться мне в кошмарных снах. Разноцветный туман небулы, вспышки молний, яркие настолько, что нельзя было прочитать данные по целеуказанию. Я изменил цветовую гамму дисплея на такую тёмную, какую только было возможно (клавиша F2 прямо по ходу миссии) — стало чуть легче. Положение осложнялось тем, что на всё было пять с половиной минут, по истечении которых SJ «Sathanas» должен был совершить пространственный прыжок.

И «Sathanas» двигался.

Спереди зайти не удалось — там дежурило звено Libra въедливых до неприличия истребителей «Мара».

Тогда я выбрал целью систему связи и вышел на неё.

Где-то у кормы «Сатаны» шёл бой. Там отвлекал огонь на себя GVCv «Maahes».

Я сканировал систему за системой: **связь, оружие, сенсоры, навигация**. Не знаю, что бы со мной стало, выбери я другую очерёдность действий. В этом порядке их, по крайней мере, было легче найти, да и подбираться к ним тоже легче.

Наводка сбивалась, то и дело приходилось начинать заново из-за движения большого корабля и столкновений с ним, из-за эпизодических попаданий лучевых пушек, спасаясь от которых приходилось прижиматься вплотную к корпусу Джаггернаута, рискуя разбить хрупкий истребитель о его обшивку.

SJ «Sathanas» был огромен, в его складках и обводах можно было заблудиться.

Сканируя систему навигации, я спрятался под какой-то **выступ** рядом и только так спасся от очередного истребителя.

Что они там врали про мою невидимость? Не нужно стрелять и попадать напрямую в поле зрения врага?

Всё было сделано! Я уже должен был быть на пути домой. Я уже...

Командование вышло на связь и предложило — конечно же, только при моём искреннем желании! — выполнить ещё одно задание.

Уничтожить несколько — сколько получится — пушечных туррет, чтобы учёные могли оценить степень бронирования Джаггернаута.

Ах, вы...

Я подорвал две и был уже чуть жив, когда «Sathanas» активизировал подпространственный двигатель и прыгнул.

**Мой дневник:**

Совершенно неожиданно, это было неожиданно приятно — получить васуданскую медаль.

## МИССИЯ 28. (Speaking in Tongues) Знание языков

Итак, учёные пришли к малоутешительному выводу, что победа над SJ «Sathanas» возможна.

Малоутешительному, потому что для этой совсем не гарантированной победы теоретически требуется суммарная огневая мощь всех самых сильных кораблей Альянса.

Конечно, есть ещё «Колосс» — резерв, «последняя надежда».

Мы намерены заманить Джаггернаут в ловушку.

Будет использована тактика, сработавшая однажды с адмиралом Кофом.

Сначала мы атакуем SC «Rephaim». Наша задача — уничтожить истребители эскорта и вызвать бомбардировщики (звено Дельта), далее — обеспечивать их поддержку, переключив своё внимание на зенитные пушки.

По возможности будет направлена помощь — звено истребителей Сигма.

На вооружение поступили улучшенные ракеты TAG с визуальной системой самонаведения.

Уничтожение помеченных ими целей обеспечит GVCv «Sopedu».

Основные наши силы не появятся, пока не появится «Сатана».

SC «Rephaim» должен позвать на помощь.

Первичная задача: уничтожить все шиванские корабли.

Но всё пошло не по плану.

Начать с того, что едва мы приблизились к SC «Rephaim», как зафиксировали его радиопереговоры.

Они велись на канале Альянса!

Потом невдалеке был обнаружен «Айсини», от атак на который командование приказало воздержаться, чтобы не ставить под угрозу основную задачу.

Мы начали запланированную атаку.

«Айсини» тем временем активизировал подпространственный двигатель и исчез.

Что дальше?

Watch your six, и осторожнее с уничтожением лучевых пушек — лучше это делать сразу после их выстрела, пока идёт перезарядка. Взять в прицел ближайшую туррету — клавиша K, ближайшую цель, ведущую по тебе огонь, — R.

Ракеты TAG — хотите, чтобы ваш истребитель имел огневую мощь корвета? Этими ракетами, используя их по штучке, нужно время от времени метить все крупные цели, тогда GVCv «Sopedu» сможет уничтожать врага, оставаясь сам вне пределов его досягаемости.

Можно и вовсе спокойно висеть в пространстве, подальше от боя, периодически обновляя TAG, — успех будет обеспечен.

Мы уничтожили «Rephaim». Но сразу появился SC «Thaumiel».

Нам на помощь направили GVCv «Thutmose».

После гибели SC «Thaumiel» — короткая передышка. Можно вызвать корабль поддержки, просто нет смысла.

Вскоре появится SCv «Golab» в сопровождении нескольких звеньев истребителей.

Но нам не удастся завершить этот бой.

Потому что «Sathanas» не попался в ловушку.

Он движется к точке перехода в систему Гамма Дракона.

Мы отозваны для организации обороны.

**Мой дневник:**

Несмотря на напряжённость обстановки, среди экипажа не стихают разговоры по поводу странных бесед, которые адмирал Бош на наших глазах вёл с Шиванами.

Возникла даже версия, что адмирал Бош — Шиванин.

Посмеялся... А потом подумал: что, разве кто-нибудь видел Шиван в лицо?

## МИССИЯ 29. (A Flaming Sword) Огненный меч

Шутки кончились. Дело безвестного пилота пропавшего без вести звена эскадрильи «Ravens» живёт и побеждает.

Командование приняло решение уничтожить Кноссос.

Для этого будет использовано несколько экземпляров экспериментальной мезонной бомбы.

Наша задача — очистить область портала от кораблей Шиванов.

Для огневой поддержки выделен корвет «Renenet»

Первичная задача: обеспечить уничтожение портала Кноссос.

Вторичная задача: уничтожить все вражеские цели.

Не допустить уничтожения мезонной бомбы до её детонации.

Защитить «Renenet», но на деле это он будет нас защищать.

Вместо предложенного по умолчанию GVF «Tauret» я взял более скоростной GVF «Horus», поскольку, защищая мезонную бомбу, желательно всё же к моменту взрыва находиться от неё на расстоянии не меньше, чем 3000 метров. На более близком расстоянии она уничтожает любой малый корабль.

Мы возле Кноссоса. Вдалеке маячит несколько шиванских истребителей, и у нас нет времени ждать. Я заманиваю их к корвету «Renenet». Это просто — ввязаться в бой и сделать вид, что убегаешь. «Renenet» разберётся...

Появляется первый транспорт с мезонной бомбой — Лямбда 1.

Потом — два звена истребителей «Мара» и «Астарот».

Я со своим звеном прикрываю транспорт и покидаю область портала вместе с ним.

Появляется ещё дюжина шиванских истребителей и пытается нас преследовать.

Вот только мы удаляемся от портала, а они к нему приближаются. С противоположной стороны.

Извините, ребята, не до вас.

Потому что уже начался отсчёт секунд до взрыва.

Экспериментальная бомба успешно взорвалась — это уже удача, но Кноссос цел.

Зато ни одного вражеского истребителя во всей округе.

Ненадолго, конечно. Они появляются всё время. Командование отдаёт приказ охранять транспорты Лямбда 2 и Лямбда 3 до тех пор, пока они не установят свои экземпляры мезонной бомбы и не покинут точку взрыва. К нам на помощь направляют звено Эпсилон — три GVF «Thoth». Им я и отдаю приказ на охрану транспортов. А сам мотаюсь возле корвета «Renenet» и, видимо, представляюсь истребителям Шиванов лёгкой мишенью, потому что они летят сюда, как бабочки на огонь. И под огнём корвета так же, как бабочки, гибнут. Я в меру сил им в этом помогаю.

Потом поступает вовсе безумный приказ — охранять мезонную бомбу, потому что она привлекла внимание Шиванов.

Сразу замечу, что на GVF «Horus» при максимальной энергии двигателей и постоянном использовании форсажа реально преодолеть требуемые 3000 метров примерно за 20-25 секунд.

Так что совсем уж к бомбе лучше не приближаться, а снова издали заманивать любопытных шиванских пилотов под огонь корвета «Renenet».

Отсчёт. Очередной взрыв, который разрушил-таки Кноссос.

Для нас это не является невосполнимой потерей — учёные имеют всю необходимую информацию, чтобы его воссоздать.

Для нас это не является спасением от угрозы тотального уничтожения.

Потому что рядом с разрушенным порталом сквозь обычную пространственную воронку в систему Гамма Дракона медленно входит «Сатана».

## МИССИЯ 30. (Bearbaiting) Травля медведя

Кноссос не создавал новую точку пространственного перехода. Он делал возможным путешествие через точку уже существующую, но нестабильную.

И свою работу он делал хорошо.

Так хорошо, что даже его разрушение не заставило снова закрыться точку перехода в системе Гамма Дракона.

Нам это будет дорого стоить.

Теперь вся надежда на «Колосса», но пока он не имеет шансов в поединке с «Сатаной».

«Сатану» нужно ослабить.

Если уничтожить хотя бы две передние лучевые пушки Джаггернаута, то такой шанс появится.

Первичная задача: уничтожить передние лучевые пушки SJ «Sathanas» N1, N2, N3, N4.

Вторичная задача: уничтожить передние зенитные батареи.

Мы провалим миссию, если не уничтожим хотя бы две лучевые пушки.

Для их уничтожения нам выделено самое сильное тактическое оружие Альянса — торпеды «Helios».

Вооружение: 10 ракет «Trebuchet», четыре торпеды «Helios», пушки Mekhu и Akheton (пересмотру не подлежит).

«Helios» имеют очень малую собственную скорость, поэтому их применение напоминает применение свободнопадающих бомб. Чем выше скорость корабля-носителя в момент их запуска, тем больше скорость этих торпед. И тем лучше эффект.

«Trebuchet» — очень мощные ракеты большого радиуса действия. Для уничтожения истребителя обычно хватает одной ракеты.

У нас всего 3 минуты 40 секунд на выполнение основного задания. После чего «Сатана» достигнет точки перехода к системе Капелла.

Он движется навстречу. Жутко, неотвратимо, неспешно. Ну, а нам надо спешить.

Альфа 2 командует без моего участия. Звену Дельта заняться зенитными батареями, остальным — атаковать главные лучевые пушки Джаггернаута.

Ракеты выставлены на парную стрельбу (Shift-(/)). Зависаю на месте и расстреливаю ракетами «Trebuchet» всех, до кого можно дотянуться.

Полный ход и форсаж.

Клавишей К выбираю цель — одну из лучевых пушек (beam turret).

Нет, нет, о дополнительных задачах лучше сразу забыть.

Все мои васуданские друзья будут сбиты зенитками «Сатаны».

На одну лучевую пушку требуется две торпеды.

А корабль поддержки просто не успеет прибыть раньше, чем Джаггернаут достигнет точки перехода.

После уничтожения второй пушки я сразу гашу скорость и вызываю-таки корабль поддержки, глядя, как SJ «Sathanas» совершает пространственный переход.

Меня переполняет восторг — всё удалось!

Ну, почти всё...

«Сатана», «Сатана», мы ещё встретимся...

Ещё ничего не кончилось, однако.

Пришла помощь — звено Гамма и GVCv «Thebes». Группа встречающих для дестроера «Beleth», который скоро прибудет.

Где же, наконец, носит корабль поддержки?

«Beleth» уже здесь. Уже идёт бой. Его сопровождает пара звеньев истребителей, но нам не до них. Щиты на максимум. Через три минуты «Beleth» тоже скроется в подпространстве, так что счёт идёт на секунды. Что бы там ни говорило командование насчёт первичной задачи по уничтожению лучевых пушек дестроера, а если он всё же уйдёт отсюда в прыжок, то нам голову снимут. Здесь важно не отпускать гашетку пушек даже в процессе обстрела дестроера торпедами и ракетами «Trebuchet». Время, время...

Потом наступает черёд шиванских истребителей. И скоростной манёвренный бой кажется уже просто медленным танцем...

Командование сообщает: «Колоссу» срочно требуется помощь в системе Капелла.

## МИССИЯ 31. (High Noon) Пик полудня

Господи, что Васудане, что земляне...

У ответственных лиц хватило ведь времени сунуть мне какой-то наградной знак и даже скороговоркой пробормотать поздравительную речь.

А вот времени на выбор кораблей и оружия нам не дали.

Тем не менее, Командование не преувеличивало — помощь «Колоссу» действительно требовалась.

Потому что даже две лучевых пушки Джаггернаута — это слишком много.

Первичная задача: помочь «Колоссу» нейтрализовать SJ «Sathanas».

Это была битва гигантов, свидетелями которой оказалось только наше звено Альфа: трое Васудан и я.

Были и ещё свидетели — звено шиванских истребителей, на которое в самом начала миссии пришлось истратить весь запас ракет «Trebuchet», потому что истребители эти здорово мешали выполнению основного задания — уничтожить оставшиеся лучевые пушки «Сатаны».

Занимаясь истребителями, лучше держаться от «Сатаны» подальше, лучше вообще не трогаться с места, выцеливая их головками самонаведения ракет.

Потом всё просто. Мы миссию начали в позиции, идеальной для атаки на уцелевшие лучевые пушки.

По необходимости пополняем запас ракет и поддерживаем «Гелиосами» атаки «Колосса».

Умри, «Сатана»!

## МИССИЯ 32. (Return to Babel) Возвращение в Вавилон

Итак, теперь мы убедились, что с «Колоссом» нам нечего бояться. Нашей главной задачей на настоящий момент станет поимка адмирала Боша. «Psamtik» возглавит специальную группу.

Теперь известно, что Бошу удалось исследовать технологию связи Шиванов. Война, развязанная NTF, была лишь дымовой завесой его планам.

Планам, которые строились на организации альянса с Шиванами.

Разведка засекла место рандеву Боша с шиванскими транспортами. Место встречи охраняют шиванские крейсера «Sammael» и «Azmedaj».

Крейсера нужно уничтожить, после чего для захвата «Айсини» будет направлена абордажная команда на GVT «Qeb».

Первичная задача: захватить «Айсини» с образцом технологии ETAK.

Вторичные задачи: уничтожить крейсера «Sammael» и «Azmedaj».

Вооружение: рекомендую поставить сочетание пушек, лучшее на данный момент — Maxim + Circe. При стрельбе из пушки Maxim истребитель сильно вибрирует. Избежать этого можно, переключившись на вид «от третьего лица».

Воспоминания...

Мы в небуле. «Айсини» впереди, в 1200 метров. Место рандеву охраняет звено истребителей «Мара». Заметив нас, Шиване реагируют неожиданно. Они начинают расстреливать «Айсини».

Оттуда просят помощи, сообщая попутно, что Бош с группой приспешников перешёл на корабли Шиван и активизировал систему самоуничтожения «Айсини».

Сначала следует выбить истребители, они очень агрессивны. После можно подойти вплотную к крейсерам и расстрелять их из новых пушек.

Потом появляются бомбардировщики «Nephilim», два звена. Их охраняют истребители «Basilisk».

Истребители всё прибывают: несколько звеньев «Мар» и «Астароты».

Отвлекаться некогда.

По ходу дела появляется транспорт, GVT «Qeb», и командование приказывает его защитить.

Впрочем, лучшая защита — это уничтожение истребителей. Просто держимся к транспорту поближе.

Стыковка с «Айсини». Все выжившие — на борту транспорта.

Нужно не пропустить появление шиванских бомбардировщиков.

Потом можно заняться истребителями их эскорта.

После самоуничтожения «Айсини» и благополучного отбытия транспорта нам разрешают вернуться на базу.

Но истребителей вокруг ещё полно, и не тащить же обратно запас ракет?

Воспоминания... Вспоминая вслух, я становлюсь военным преступником. Не верите?

**Мой дневник:**

Нас предупредили, что разглашение любых сведений об этой миссии будет расцениваться как воинское преступление.

Бош скрылся.

## МИССИЯ 33. (Straight, No Chaser)

Наш разведчик обнаружил транспорт, на борту которого находится адмирал Бош.

Транспорт нужно найти и обездвижить, для чего на истребитель установлена пушка «Akheton».

Но она не пригодится нам в этой миссии.

Вооружение: пушки Maxim + Circe, ракеты — по предпочтениям.

Снова в «супе», густо приправленном молниями. Летим на перехват.

Из тумана медленно вырастает огромное сооружение... Кноссос?

Вернее, Кноссос-два...

Поступает приказ уничтожить всех врагов вокруг и взять портал под контроль.

Это непросто — рядом крейсер SC «Dahoka», но при необходимости можно вызвать помощь (звено Дельта).

Лучше так и сделать, потому что появляется ещё один крейсер — «Sephiroth».

После уничтожения крейсеров командование направляет к нам GVD «Psamtik».

Но тот выходит из подпространства в стороне, на расстоянии 9000 метров. Сбой, вызванный полем портала.

Приказ — прикрывать «Psamtik», и мы спешим туда.

Как вдруг с васуданского дестроера фиксируют невдалеке выход из подпространства.

И спокойный до дрожи голос произносит в затихшем вдруг эфире:

— Кофигурация сигнала... соответствует SJ «Sathanas». Повторяю — это «Сатана»!..

**Мой дневник:**

«Psamtik» погиб. Нашим звеньям передали координаты GVD «Memphis», который нас и принял на борт. Отдан приказ о немедленном всеобщем отступлении из системы Капелла.

## МИССИЯ 34. (Argonautica) Аргонавтика

«Аквитания» повреждена в бою с превосходящими силами. Враг уничтожен, но теперь она беззащитна даже перед звеном истребителей.

К ней направляется ремонтный корабль «Argo» под охраной крейсера «Агриппа».

Первичная задача: прикрывать «Аквитанию» от атак бомбардировщиков до тех пор, пока она не покинет небулу.

Идём одним звеном.

Сначала нужно уничтожить шесть истребителей «Мара», которые всё это время не давали «Аквитании» покоя.

Потом появляется SCv «Abaddon», и «Аквитания» просит уничтожить его лучевые пушки.

Этот корвет радар не может засечь, поэтому приходится искать его по лучу пушки в момент выстрела.

Потом — обратно к «Аквитании». Удаляться от неё невыгодно — лишаешься поддержки корабельных зениток — и опасно, потому что можно упустить момент атаки бомбардировщиков.

Кружимся рядом и выцеливаем бомбардировщики, проверяя их наличие поблизости периодическим нажатием клавиши B.

Появляется звено бомбардировщиков «Nahema».

Потом приходит подкрепление — звено Дельта, появляются GTC «Агриппа» и ремонтник «Арго».

Дельте лучше сразу дать задание на охрану «Арго», чтобы не разрываться пополам.

Поочерёдно появляются несколько звеньев шиванских бомбардировщиков «Taurvi».

«Аквитания» починилась и теперь движется к точке перехода.

Снова появляются «Taurvi».

Осуществляем перехват сами или силами звена Эпсилон (три «Персея»), только что прибывшего на помощь. Поручаем им охрану «Аквитании».

Появится ещё несколько SB «Nephilim», но они скорее всего погубят себя, напав на «Агриппу».

«Агриппа» совершает пространственный прыжок.

Дальше постоянно появляются свежие звенья бомбардировщиков «Nahema», которые нужно перехватывать, вызывая в минуты затишья корабль поддержки.

«Аквитания» спасена, и мы можем уходить, но этого лучше не делать, если рядом есть ещё целые бомбардировщики «Nahema» — могут уничтожить в момент перехода.

Уничтожим их сами.

**Мой дневник:**

Меня снова переводят на «Аквитанию» в качестве командира 70-й эскадрильи «Синие львы».

Прощание. Высший васуданский орден. «Поздравляю, землянин».

Это странно, но... Я буду скучать.

Да, ещё меня ждёт срочное сообщение от командования специальных операций...

## МИССИЯ 35. (As lightning fall) Как удар молнии

«Лейтенант Снайпс жив, — гласили сухие строчки казённого послания. — Транспорт, на котором он находится, осуществляет неуправляемый дрейф в глубине небулы. Вам предлагается принять участие в операции по его спасению».

Теперь я тоже «Череп». Временно зачисленный в эскадрилью «Skulls» пилот.

Мы полетим в небулу, где уже нет наших кораблей, потому на поддержку рассчитывать не приходится. В небуле бушует электромагнитный шторм, так что рекомендовано взять ракеты Tempest и Rockeye, остальные ракеты просто не смогут навестись на цель.

Наша задача — по радиолокационным маякам найти GTT «Grall», зачистить от противника окружающее пространство и вызвать транспорт поддержки Лямбда 1.

Состав: звено Альфа — 4 истребителя «Erinyes»

Вооружение: лучше взять пушки «Кайзер». Ракеты — Tempest или Rockeye.

Мы в небуле, рядом с маяком N1. Красное марево кружится перед глазами. Здесь можно плутать вечно...

Маяк N2 находится прямо по курсу. Он заметен на экране радара в виде мерцающей синей точки. Возле маяка нас поджидают истребители Шиванов. Если ввязаться с ними в бой, то можно сбиться с курса.

Есть маленький секрет. Каждый маячок похож вблизи на модель истребителя с крылышками.

Этот маленький истребитель словно бы летит в направлении следующего маяка.

Если аккуратно пролететь между его «крылышками», как в воротца, то получаешь практически точное направление на следующий маяк. Чтобы в эти «воротца» пройти, свой истребитель — при необходимости — можно крутить вокруг собственной оси нажатием клавиш 7 и 9 на цифровой клавиатуре. Через 300-500 метров полёта в правильном направлении на радаре появляется очередная неверная и мерцающая точка — следующий маяк. Всего их семь или восемь.

Электромагнитные разряды то и дело сбивали наводку системы прицеливания.

Мы нашли Снайпса. Его транспорт атаковали несколько шиванских истребителей и — очередная странность — несколько «Геркулесов».

Перебили всех, стараясь не потеряться в грозовом тумане.

Вызываем транспорт, охраняя место встречи.

Появляется ещё волна Шиванов. Главное — бомбардировщики.

Транспорт уходит на базу, и нам тоже пора, но сначала посбиваем все оставшиеся истребители «Мара».

Просто так. На GTF «Erinyes» это одно удовольствие.

**Мой дневник:**

Вручая мне «Крест за Секретные Операции», Снайпс сказал: «Я благодарен тебе за спасение своей жизни больше, чем Командование благодарно тебе за доставленную мной информацию. Имей я больше звёзд на погонах, то вручил бы тебе высшую награду, какая положена за службу у нас — «Медальон Секретной Службы»... Не могу. Но зато рекомендую тебя для участия в одной совершенно самоубийственной операции...»

Позже я спросил Снайпса — почему он рекомендовал именно меня?

«Хочу, чтобы ты всё же получил этот «Медальон», — улыбнулся он в ответ. — Если останешься жив».

Форма благодарности, надо полагать...

## МИССИЯ 36. (Into the Lion's Den) В логово льва

...Не поверил своим ушам. Мы полетим на истребителях «Мара».

Нам предстоит выяснить, что находится «по ту сторону» портала Кноссос 2, обнаруженного Васуданами в небуле.

У нас ровно 15 минут, ни секундой больше или меньше. Точнее, будет ещё 15 секунд сверх лимита на обратный прыжок через портал. Кто не успеет — останется на «той стороне».

Состав: звено Альфа — 4 истребителя «Мара».

Вооружение: пушки «Кайзер», ракеты Rockeye (предпочтительно).

— Вниз, вниз, вниз! Используй форсаж, пилот!

Чуть не столкнулись. Весёлое начало. Мы совершали прыжок из небулы неизвестно куда. А отсюда как раз собирался стартовать очередной Джаггернаут.

Огляделись вокруг и...

Ровным рядком вдалеке маячили ещё Джаггернауты. Шесть.

Потом появился ещё один — семь!

Главная задача у нас теперь одна — уцелеть и рассказать обо всём Командованию.

Новое задание — исследовать непонятные шиванские приборы, в целеуказателе обозначенные просто SC 1, 2, 3. Что-то вроде больших мельниц.

Время, время... На форсаже — к той, что поближе. Всё, раскрываемся, эти штуки надо уничтожить.

Это непросто, очень уж они прочные. Нужно не попасть в их вращающиеся лопасти, эпизодически отпугивать истребители противника ракетами (с Rockeye это не занимает много времени). Нужно держаться от этих штуковин подальше, когда они будут взрываться.

При попадании в их взрывную волну прочность корпуса твоего истребителя падает на 40-50%.

И нужно передвигаться от одной «мельницы» до другой.

Всю энергию — двигателям.

Время, время, время...

Ровно по истечении пятнадцати минут нужно оказаться в точке перехода обратно к Кноссосу 2 в небуле и по команде активизировать подпространственный двигатель.

**Мой дневник:**

Кто-то с большими звёздами: «Мои поздравления, пилот. С таких заданий обычно не возвращаются...»

И пожатие руки...

Чёртов Снайпс!

Однако вот он, «Медальон»...

## МИССИЯ 37. (Exodus) Великий исход

Девять Джаггернаутов класса «Сатана» вошли в систему Капелла. Они не атаковали наш флот, они держат курс к звезде. Ничего хорошего от этого мы, конечно, не ждём.

Я теперь командир эскадрильи 70-й «Синие Львы» с наивысшим уровнем доступа ко всем кораблям и вооружению.

Наше ближайшее задание: эскорт гражданского конвоя к точке перехода из системы Капелла.

Состав: звено Альфа — 3 истребителя «Erinyes». Но я взял GTF «Ares» («Арес»).

Вооружение: пушки «Кайзер». Для «Erinyes» рекомендуются ракеты «Торнадо».

Свой GTF «Ares» я под завязку забил ракетами «Trebuchet».

Будет доступно подкрепление — звено Тета.

Первичное задание: эскортировать транспорты Лямбда 1 и Лямбда 2 к точке перехода в систему Эпсилон Пегаса. Защитить медицинский корабль «Vesalis».

Вторичное задание: защитить карго «Сулла».

Уничтожить все вражеские цели в пределах досягаемости.

Стоит нам появиться, как гибнет корвет «Nebtoo», единственная защита конвоя.

Лучше сразу вызывать подкрепление, всё теперь на нас...

Рядом — наша первая цель: шиванский корвет «Молох».

Потом появляется крейсер Шиванов «Gibborim», с уничтожением которого тоже нельзя тянуть.

В этом помогут пушки «Кайзер» и сверхтяжёлая броня «Ареса».

Дальше нужно держаться поближе к транспортам и быстро реагировать на появление бомбардировщиков и запущенных ими тяжёлых ракет (клавиша В). Ракеты Trebuchet эффективны на расстоянии до 4000 (!) метров. При стрельбе двумя ракетами одновременно про цель можно сразу после выстрела забыть и переключаться на следующую. На вражескую тяжёлую ракету достаточно и одной «Trebuchet».

Потерь, скорее всего, всё равно не избежать...

## МИССИЯ 38. (Dunkerque) Дункерк

Эвакуируется штаб-квартира 3-го Флота в системе Капелла. Мы прикрываем эвакуацию персонала с базы, которая после этого будет уничтожена.

Персонал перейдёт с базы на борт транспортов Лямбда 1 и Лямбда 2, которые должны доставить людей на GTD «Messana».

Состав: звено Альфа — 4 истребителя «Erinyes»

Нас также встретят истребители, приписанные к базе.

Вооружение: по усмотрению. Рекомендуется взять пушки «Кайзер» и ракеты «Торнадо».

Итак, с нами звено Дельта — 4 штурмовика «Геркулес II».

Им стоит сразу дать задание на охрану транспорта Лямбда 1.

Сами же занимаемся охотой за истребителями и перехватом бомбардировщиков на дальних подступах. К базе не стоит слишком приближаться: она загородит обзор и сектор обстрела.

Отслеживаем ситуацию с дистанции.

На фоне солнца Капеллы повисли чудовищные тени... Джаггернауты, их там уже несколько десятков. Их даже больше, чем бомбардировщиков, атакующих базу.

А мы и эту атаку сдерживаем с трудом.

Бомбардировщики всех мастей появляются постоянно, по 1-2 звена в сопровождении истребителей.

Появляется транспорт Лямбда 2. Даём звену Дельта команду охранять его.

После его стыковки с GTD «Messana» и благополучного отбытия дестроера базу взрывают.

Лучше не быть к ней слишком близко.

После взрыва нам разрешат вернуться на базу.

## МИССИЯ 39. (Their Finest Hour) Их лучший час.

Мы отступаем из системы Капелла. Вокруг солнца Капеллы расположилось более 80 Джаггернаутов. Вокруг них нарастает интенсивность поля неизвестного происхождения.

Командование планирует закрыть точку перехода из системы Капелла в систему Эпсилон Пегаса. Когда-то точку перехода в Солнечную систему закрыл взрыв шиванского дестроера «Люцифер» во время перехода. Теперь роль Люцифера сыграет списанный дестроер «Бастион», загруженный мезонными бомбами.

Для проведения этой операции проводится отвлекающий манёвр, в ходе которого группа кораблей, возглавляемая «Колоссом», завяжет бой с Шиванами в другой части системы Капелла.

Мы обеспечиваем прикрытие.

Первичные задачи: уничтожить все истребители в пределах досягаемости.

Вторичные задачи: уничтожать другие цели по своему усмотрению.

Состав: звено Альфа и Бета — по 4 истребителя «Erinyes», звено Гамма — 4 истребителя «Персей».

Вооружение: пушки «Кайзер», ракеты «Торнадо».

С самого начала миссии нам отдали приказ не приближаться к крейсерам противника, а сконцентрироваться на истребителях, которых, впрочем, было немного.

Нам прислали небольшое подкрепление: два васуданских корабля.

Сначала мы завязали бой, уничтожив шиванские фрейтеры в пределах досягаемости.

Потом от точки перехода в систему Гамма Дракона стали появляться вражеские корабли...

Один за другим.

Ими занимались GTC «Aeolis», GVC «Mentu», GVCv «Sobek».

Я оставил одно звено для прикрытия «Колосса» и вместе с остальными подключился к уничтожению шиванских крейсеров, выползавших из портала.

Время от времени приходилось отвлекаться на истребители и бомбардировщики Шиванов.

Через десять минут прибывает помощь — ещё звено истребителей и звено тяжёлых бомбардировщиков, что очень кстати.

Потом в стороне, возле «Колосса», появился вдруг шиванский дестроер класса «Равана».

«Равана» — не Джаггернаут, «Колосс» играючи разделался с ним.

А потом появился Джаггернаут. Всего один.

И «Колосс» погиб — меньше чем за минуту.

Наша помощь нужна «Бастиону». Мы возвращаемся на базу.

## МИССИЯ 40. (Clash of the Titans II) Битва Титанов II

Начинённый мезонными бомбами «Бастион» находится на пути к точке перехода в систему Эпсилон Пегаса и подвергается массированным атакам бомбардировщиков.

Мы послужим ему прикрытием.

Состав: звено Альфа — 4 истребителя-штурмовика «Геркулес II», звено Бета — 4 истребителя-штурмовика «Геркулес II», звено Гамма — 4 истребителя «Персей».

Боже мой! Они что, с ума посходили?

На правах командира эскадрильи я поменял состав звеньев.

Два звена — Альфа и Бета — были укомплектованы GTF «Арес» с максимальной загрузкой ракетами Trebuchet (24 штуки) и пушками «Кайзер».

Гамма получила истребители «Erinyes».

«Арес» — тяжёлая машина, но ведь нам за бомбардировщиками не гоняться?

Они прилетят сами.

Что сказать насчёт конвоя?

«Бастион» был уже очень сильно повреждён, но цель была близко.

Нам нужно было продержаться 10 минут.

Мы старались не удаляться от «Бастиона», пользуясь преимуществом ракет Trebuchet — невероятной дальностью поражения целей. По возможности часто вызывали корабль поддержки. Старались уничтожать бомбардировщики — множество, всех типов и мастей — на дальних подступах. Если не получалось, то уничтожали сначала пущенные ими торпеды и бомбы, а потом и их самих. На бомбардировщик хватало двух ракет Trebuchet, на торпеду или бомбу — одной.

И мы добились своего.

Взрыв «Бастиона» закрыл портал.

## МИССИЯ 40, часть 2. (Clash of the Titans II) Битва Титанов II

Великий исход. Мы охраняем транспортные конвои, держащие курс на точку перехода в систему Вега. Когда пройдёт последний из них, этот портал тоже будет закрыт. GTD «Nereid» ждёт своего часа.

Мы попали сюда прямиком от уже уничтоженной точки перехода, так что я всё ещё управляю «Аресом». Соответственно, вооружение и тактика охраны конвоя у меня прежние.

Враг всё прибывал. Вместо уничтоженных боевых машин появлялись новые.

В портал проходил уже третий конвой.

Пришла помощь — GTC «Спарта».

Ровно через 11 минут 50 секунд после начала миссии поступило сообщение о небывалом всплеске энергии в районе солнца системы Капелла.

Оно превращалось в сверхновую.

Через 12 минут 10 секунд после начала миссии был отдан приказ:

— Всем, всем, всем! Немедленно покинуть систему Капелла. Всем пилотам немедленно двигаться к точке перехода в систему Вега и активизировать подпространственные двигатели...

Приказ немного запоздал. Потому что ещё через 8 секунд система Капелла превратилась в одну пылающую звезду.

Джаггернауты взорвали солнце.

## ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Что же. Здесь возможно два варианта. Первый — это что я геройски погиб, прикрывая наше отступление из системы Капелла.

Второй — это что я совершенно случайно оказался рядом с точкой перехода и успел совершить пространственный прыжок в систему Вега.

Выбирайте любой, но посмотрите оба.

Взрыв сверхновой закрыл портал из системы Капелла в систему Вега и отрезал Шиван от остальной Галактики.

Мы в безопасности на время, а возможно, и навсегда. Мы не только потеряли многих друзей, но и получили подарок — умение создавать порталы. Это наша возможность вернуться домой.

Хотя в будущее трудно заглянуть...

# FLIGHT UNLIMITED III

Разработчик: **Looking Glass Studios**
Издатель: **Electronic Arts**
Выход: **сентябрь 1999 г.**
Жанр: **гражданский симулятор**
Требования: **P-166, 32 Мб, рек. 3D-уск.**

Графика: **9**
Звук: **8**
Играбельность: **7**
Общий рейтинг: **8**

**Игра в духе своих предшественников – очень интересна и красива, но малореалистична**

Лейквуд, на мой взгляд, одно из самых прекрасных и уютных мест на всем западном побережье. Это небольшое озеро, в котором всегда много рыбы, но еще больше туристов, которые приезжают эту рыбу ловить. А те, кто отправляется отдохнуть сюда не только от работы, но и от людей, обычно высаживаются на восточном берегу и там любуются красивейшим пейзажем сколько душе угодно.

Из всех моих посещений этого уютного уголка природы последнее состоялась на самолете – как раз тогда, вложив заработанные за несколько лет средства, я приобрел «Ренегата» и очень хотел опробовать его в деле. Мое прибытие произвело фурор, а несколько богатых яхтсменов, вооружившись камерами, попросили меня «показать какие-нибудь воздушные трюки», а потом преподнесли за работу кругленькую сумму.

Первая неделя моих каникул прошла прекрасно. А затем начали происходить события, которые сильно испортили не только мое настроение, но и заставили приуныть практически всех отдыхающих. Владельцы приходящих с запада яхт рассказывали про то, как их догоняла моторная лодка, из нее высаживалось двое людей в масках, угрожая «калашами», забирали деньги и ценные вещи и быстро сматывались. Казалось бы, ко мне эта история не должна иметь никакого отношения, но я ошибался.

Следующим утром, когда я спокойно сидел в самолете и чистил свой походной котелок, к самолету подошла какая-то рыжеволосая дама с прицепленным к одежде значком шерифа и автоматом в руках и, не представившись, спросила:

– Вы пилот?

– Я... С кем имею честь?!

– Маршал Смит, – произнесла она, нагло отстранив меня в сторону и пройдя в кабину. – Взлетайте и делайте, что я скажу, – и уселась в кресло второго пилота.

– Клиент с автоматом всегда прав...

– Не волнуйтесь, я вовсе не собираюсь угонять ваш самолет. Мы должны поймать тех двоих грабителей, пока есть возможность.

Я взлетел и, следуя указаниям дамы, направил самолет на запад. Минут через пять полета Смит крикнула, указывая пальцем на небольшую заводь:

– Вон они! Теперь садитесь рядом с ними. Не упустите!

Но не тут-то было! Пираты заметили нас раньше, чем мы их. И теперь они вовсю улепетывали по озеру на своей моторке. Вы когда-нибудь пытались на гидроплане догнать

и остановить моторную лодку? Попробуйте — ощущения незабываемые, учитывая, что совершенно не понятно, как это можно сделать.



Когда я в первый раз приземлился перед ними, они успели уйти, резко свернув в сторону. Вторая посадка произошла намного успешнее — мы оказались прямо рядом с моторкой, и Смит поспешила к двери, передернув по пути затвор автомата. Разговор у нее с пиратами, видимо, не клеился, и через несколько секунд раздались выстрелы. «Мой самолет», — только и вздохнул я.

Самолет не пострадал. Стреляла только Смит и только по мотору лодки. Через пару минут она втащила в самолет двух парней, стукнула каждого прикладом и надела на них наручники. «Вещдоки» в лице двух «Калашниковых» и нескольких пачек долларов были небрежно скинуты в кабине.

— Ну вот и все, — сообщила она и сделала попытку улыбнуться. — Спасибо.

Самолет начал разгон и вскоре оторвался от глади озера...

Все, что написано выше, — это всего лишь краткое описание одной из миссий Flight Unlimited III. Looking Glass Studious не пыталась тягаться по части реалистичности полетов с MSFS или делать инструментальный авиасимулятор вроде Fly!. Она просто продолжила делать то, что делала в двух первых частях своего «сериала» и, пожалуй, достигла огромного успеха в этом начинании. Эта игра не о полетах на тысячи километров, где не обойтись без активного использования навигационного оборудования, и не о крупных самолетах вроде «DC-9» или «Boeing-737». Мир здесь не состоит из ферм и взлетных полос, как во Fly!. Если речь идет о городе, значит, вы его и увидите, то есть десятки зданий — высоких и не очень, дороги, машины. Если порт, то в нем есть яхты и корабли. Если небольшой лагерь у склона горы — то дома и оставленные поднимающимися наверх туристами автомобили. И хотя движок игры не подвергся серьезным изменениям, графика была сильно улучшена по сравнению с Flight Unlimited II именно за счет увеличения количества трехмерных объектов.

Естественно, что, изображая в своей игре весь мир, ее создатели чисто физически не могут прорисовать каждый порт, город и лагерь туристов. А Flight Unlimited, по традиции имитирующий только небольшой участок нашей планеты, может себе это позволить. Хотя, если скачать все сценарии, созданные за несколько лет тысячами фанов MSFS, и объединить их, то и MSFS выглядит весьма красивым и детализированным. В Looking Glass Studious оценили это, и в комплекте с игрой теперь поставляется весьма совершенный редактор карты.

Создатели Flight Unlimited III по праву гордится обработкой погодных условий. Это опять же дальнейшей развитие того, что было сделано в предыдущих частях. Теперь очень естественно имитируются циклоны, грозы, дожди, обледенение. При этом погода динамическая, она изменяется с течением времени. Такого не было еще нигде.

А вот со службой УВД игра подкачала. Фактически она без изменений была перенесена из предыдущей части, добавились только новые голоса для диспетчеров и пилотов.

С другой стороны, создать здесь чего-либо существенно новое, естественно, невозможно, а уже существующая система и так позволяет достаточно точно имитировать действия диспетчеров и пилотов других самолетов.

Занятия с инструктором — тоже тема для отдельного разговора. Во Fly! инструкторов не было вообще, а в MSFS они были похожи не на людей, а на говорящие компьютеры. В FUIII при полете с инструктором создается ощущение, что самолет ведет настоящий человек. И говорит он так, как должен говорить пилот, пытающийся при диком ветре одновременно следить за приборами, заходить на полосу и комментировать свои действия для ученика. После одной из посадок, когда в самолете что-то отчетливо хрустит, он с грустью отмечает: «Ну вот, что-то сломалось... Что я тебе и говорил: в такую погоду лучше не летать, целее будешь». От недостатка чувства юмора создатели игры, кстати, явно не страдали.

Adventures и Challenges из второй части игры теперь объединены. При этом специфика заданий несколько изменилась. Очень советую игрокам пройти все эти миссии — они очень интересны и оригинальны. Тут вам придется и гоняться за пиратами, и спасать замерзающих на горе туристов, и искать йети (снежного человека), и возить оператора местного канала новостей, и делать еще много чего интересного. Пожалуй, единственный и главный недостаток этих заданий — это их малое количество. Кстати, я надеюсь, вы способны воспринимать на слух разговорный английский? Если нет — то бегом на курсы, без этого вы в FUIII пропадете.

И, пожалуй, напоследок стоит отметить, что, в отличие от того же Fly!, FUIII весьма неприхотлив по отношению к качеству «железа». По крайней мере, у меня никаких проблем с запуском его на нескольких разных компьютерах не возникло.

# НАСТРОЙКА ИГРЫ

Неприхотлив-то он неприхотлив, но кушать любит. Но не будем останавливаться на вопросе «кто виноват», а сразу перейдем к «что делать». Ведь можно существенно поднять fps, весьма мало уменьшив качество графики.

Первое и самое важное: выключите distant mountains. Затем установите terrain detail в режим low и избавьтесь от lens flare. Все это уже даст весьма ощутимое увеличение fps. Но если скорость все равно оставляет желать лучшего, уменьшите distance clipping и — увы — building density. Впрочем, количество видимых зданий можно регулировать непосредственно во время полета (**Ctrl + Shift + M**). Если даже после этого игра у вас показывает не больше 5 fps, а компьютер достаточно мощен, то причина, скорее всего, кроется в другом: проверьте, сколько у вас свободного места на диске.

AI Traffic Density требует больших ресурсов, но существенно позволяет улучшить реалистичность полета. Хотите пожертвовать некоторым fps или нет — дело ваше.

Перейдем к погоде. Включаем fair weather cumulous (скорость уменьшается несущественно, зато появляются красивые пушистые облака) и enhanced cumulous. Cumulous visibility позволяет существенно увеличить (уменьшить) fps путем регулировки расстояния, на котором вы будете видеть облака. Sky detail level ставим на 2, wind accuracy — на максимум, turbulence — на максимум.

Ну вот. Теперь полеты будут быстрее и реалистичнее. На здоровье!

# ПИЛОТИРОВАНИЕ

## ВЗЛЕТ И ПОСАДКА

### *ВЗЛЕТ*

Тут ничего сложного нет. Для начала включаем двигатель и запрашиваем разрешение на взлет (рация включается клавишей **Пробел**). Затем переводим РУД (Throttle) в положение примерно 90 % от максимального, выключаем колесные тормоза и взлетаем. После того как самолет оторвется от полосы, следите, чтобы угол между носом самолета

и горизонтом (в дальнейшем — тангаж) составлял примерно 10 – 15 градусов. Если самолет стабильно набирает высоту, уберите шасси.

На полосу время от времени выезжают машины или выходят лоси. Кому будет хуже, если вы в них врежетесь, еще большой вопрос, так что будьте бдительны. Кстати, узнать наиболее опасные в этом смысле аэродромы можно в Интернет по адресу www.flynav.com.

## ПОСАДКА

Что касается посадки, то она очень сильно зависит от типа самолета и полосы. Для начала рассмотрим посадку на полосу, не оборудованную РСП (радиолокационной системой посадки, ILS).

Допустим, полоса находится прямо перед вами. Установите РУД в режим порядка 40 % от максимума и выпустите закрылки (**F**) и шасси (**G**). Скорость при этом быстро уменьшится. Убедитесь, что топливная смесь установлена в богатый режим (если нет, жмите **Ctrl** и **серый +** одновременно) и наддув также максимален (если нет, жмите **Alt** и **серый +**). Скорость снижения удерживайте порядка 500 fps. Если самолет начнет слишком быстро терять высоту или, наоборот, его скорость слишком возрастет, то соответственно увеличьте или уменьшите положение РУД. Также для быстрого торможения в воздухе можете использовать предкрылки (**/** на цифровой клавиатуре).

Зайдя в торец ВПП, уменьшите обороты полностью (на Trainer, Arrow, Fokker и Stemme) либо почти полностью (Renegade, Mooney, Windhawk) и слегка поднимите нос самолета над горизонтом, чтобы касание полосы пришлось на задние шасси. Торможение производите либо колесными тормозами (клавиша **B**) на винтовых самолетах; либо сначала реверсом, а затем, когда скорость упадет до 40 – 50 узлов, теми же колесными тормозами — на реактивных, точнее, на реактивном, поскольку он там один. Потом останется только свернуть с полосы на рулежку и проехать на парковку. Некоторые самолеты (к примеру, Renegade) отличаются плохой способностью рулить по земле. Тут очень полезными могут оказаться клавиши **0** и **,** на цифровой клавиатуре, которые соответственно затормаживают левое и правое шасси самолета.

BeechJet — единственный реактивный самолет в FUIII, является одновременно и самым сложным в управлении. При посадке надо обязательно пользоваться закрылками и, даже снижаясь при скорость 500 – 700 fps, установить РУД в режим 60 %. Если же вы летите с выпущенными закрылками и шасси горизонтально, то мощность двигателя должна быть еще больше — 80 или 85 %.

А реверсом надо пользоваться так: когда самолет коснулся полосы, один раз нажмите клавишу * и просто газуйте. Вторичное нажатие * переведет двигатели в нормальный режим.

## ПОСАДКА ПРИ ПОМОЩИ РСП

Радиолокационная система посадки — это величайшее достижение человечества. Без этой элементарной системы практически невозможно посадить ни один крупный авиалайнер. Не будем разбираться в ее устройстве, а сразу перейдем к тому, как она действует в игре. Включите режим карты (**M**) и выберите аэродром, на который планируете приземлиться. Если он оборудован системой ILS, то в появившемся окошке будут написаны номера полос и частоты их РСП. Выключите карту и введите нужную частоту в окне ILS.

В принципе, разные навигационные приборы показывают одинаковую информацию по-разному. Но суть от этого не меняется. Две полоски на приборе ILS будут показывать, с какой стороны от вас находится полоса. Если вертикальная стрелка находится справа от центра, значит, вам нужно повернуть вправо и, когда стрелка окажется в центре, взять курс на полосу. Если слева — то проделать противоположное действие. Если сверху —

набрать высоту, поскольку вы идете слишком низко, либо хотя бы не снижаться. Если снизу — резво уменьшить высоту. Ваша задача — добиться того, чтобы обе стрелки — и горизонтальная, и вертикальная — находились в центре. Поверьте мне, без джойстика эта задача переходит в категорию очень сложных.

Продолжая удерживать стрелки в центре, вы идеально зайдете на полосу и сможете произвести посадку без всяких проблем. Пользоваться этой системой особенно важно на крупных самолетах, а также в условиях ограниченной видимости.

### *ВЗЛЕТ И ПОСАДКА С КОРОТКИХ ПОЛОС*

Короткие ВПП — это неприятно. Но садиться как-то надо. Кроме того, умение взлетать и садиться с коротких полос может пригодиться в экстремальных случаях. К примеру, иногда самолет с горящем двигателем нужно срочно посадить на небольшую просеку в лесу или дорогу.

При взлете важно помнить две вещи: во-первых, необходимо пользоваться закрылками, а во-вторых, очень важно сперва перевести рычаг РУД до максимального положения, а уж потом отпускать колесные тормоза. А посадка несколько сложнее. Когда вы приближаетесь к полосе, ваша скорость уже должна быть меньше обычной примерно на 5 узлов для одномоторного самолета. Закрылки должны быть выпущены на максимум. В случае с просекой, пройдя над последними деревьями на своем пути, вы должны быстро убрать закрылки. Самолет в результате резко завалится вниз. Как только он коснется земли, выключайте двигатель и врубайте колесные тормоза.

## ПОЛЕТ

Итак, вы взлетели и набрали нужную высоту. Пришло время оптимизировать работу двигателя, то есть минимизировать расход топлива при сохранении постоянной скорости и высоты полета. Для начала уменьшите газ, чтобы стрелка на приборе «RPM» достигла верхней границы зеленого сектора, а затем немного уменьшите концентрацию топливной смеси (**Ctrl** и **серый минус**). Вам нужно найти баланс между расходом топлива и мощностью, тогда расходы на покупку горючего уменьшатся.

# НАВИГАЦИЯ

Навигация была самым слабым местом в FUII. Собственно говоря, в FUIII все обстоит не намного лучше. И все же надо отметить, что крупные аэродромы оборудованы как VOR-, так и NDB-маяками, не говоря уже о ILS. Поэтому мы уделим вопросу навигации немного внимания.

### *NDB-МАЯКИ*

NDB (Non-Direct Beacon) — переводятся как ненаправленные радиомаяки. Ориентироваться при помощи такого маяка проще простого. Для начала нужно указать его частоту в поле «NAV». После этого стрелка на компасе укажет на маяк. Так что вы без проблем сможете совершить по крайней мере две простые операции: полет в направлении к NDB и от него.

### *VOR-МАЯКИ*

VOR — это более сложный тип маяков. После того как вы настроитесь на его частоту, на компасе (или на приборе NAV1) вы увидите две полоски: одна разорванная, а другая сплошная, входящая внутрь первой. Если их совместить в одну линию (для этого покрутите рычажок под прибором, зажав **левую кнопку** мыши и двигая ее вверх или вниз), то она покажет, каким курсом вам нужно лететь, чтобы приблизиться к маяку (удалиться от маяка). Слева снизу горит индикатор, показывающий, летите вы сейчас по направлению к VOR или от него.

Этот режим работы позволяет использовать VOR так же, как и обычный NDB. Но можно совершить более интересный маневр. К примеру, маяк находится к северо-западу от вас (полоса на компасе — диагональная сплошная), вы летите на север, а на маяк хотите зайти с востока. Все очень просто: крутим ручку, пока полоска не повернется горизонтально. При этом она станет разорванной. После этого просто ждите. Когда самолет окажется с востока от VOR, полоса снова станет сплошной. Осталось направиться курсом на маяк. То есть вы выставляете курс, с которого хотите зайти на маяк, ждете совмещения полосок в сплошную линию, поворачиваете самолет — и все!

# ПОГОДНЫЕ УСЛОВИЯ

Как уже говорилась, погода в игре изменяется с течением времени. Но это вовсе не означает, что ее не нужно настраивать! Перед вылетом зайдите в пункт меню «Weather», а там либо нажмите «Load» и выберите соответствующий сценарий, либо воспользуйтесь кнопкой «Generate Weather», либо создайте погодные условия сами. В принципе, наиболее удобный способ — это выбрать один из заранее созданных типов погоды, а затем слегка изменить его. Не забудьте также установить в окошке справа снизу время вылета.

Большая полоса, иногда присутствующая на карте, это фронт теплого воздуха. Если wind severity (рычажок справа) у вас установлен на максимум, то в этом районе вы с наибольшей вероятностью встретите туманы, облака, дожди, снега и так далее. Если говорить просто, то это граница раздела хорошей и плохой погоды. Предположим, что вы хотите взлететь в ясный солнечный день, а приземлиться в ливень. Нет ничего проще: разместите фронт так, чтобы он находился на четверти пути между аэродромом назначения и точкой взлета и убедитесь, что стрелки (направление движения фронта) показывают в вашу сторону.

Несколько **советов** о полетах при плохой погоде.

Особо рекомендую остерегаться летать в грозовых облаках. Мало того, что в ваш самолет может ударить молния (а это обычно приводит к отказу радиосвязи), так вы еще и почувствуете на себе жутки ветры и турбулентность.

При полетах в тумане или облачности периодически поглядывайте на термометр: если температура опустится ниже 32 градусов по Фаренгейту (0 градусов по Цельсию), то может начаться обледенение. Либо уходите из облаков, либо включите антиобледенительную систему **(тильда)**.

Когда летаете в горах, не забывайте о том, что с той стороны горы, которую обдувает ветер, создаются восходящие потоки воздуха, а с противоположной — нисходящие.

Служба ATIS в аэродромах служит для того, чтобы постоянно передавать погодную сводку и работающие в данный момент на взлет и посадку ВПП. Перед тем как съезжать со стоянки или приближаться к зоне подхода аэродрома, желательно прослушать эту информацию.

# ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Для тех, кто хочет научиться ориентироваться в кабине настоящего самолета и научиться правильно запускать и прогревать двигатель, подойдет Fly! Тем, кто больше предпочитает сами полеты и считает, что главным атрибутом любого авиасимулятора является огромный мир и богатейший выбор самолетов, лучше выбрать Microsoft Flight Simulator. А тех, кто не хочет разбираться ни в приборах, ни в летных моделях и считает, что двигатель самолета управляется исключительно педалями «газ» и «тормоз», больше устроит Flight Unlimited III. И в этом вся правда.



Разработчик: **Athering Developer**
Издатель: **Terminal Reality**
Выход: **август 1999 г.**
Жанр: **авиасимулятор**
Требования: **P-200, 32 Мб, 3D-уск.**

Графика: **7**
Звук: **7**
Играбельность: **6**
Общий рейтинг: **6,6**

**Теоретически мы должны были лицезреть достойного конкурента Flight Simulator. Практически кандидат на его роль стушевался и полинял**

## ИГРА

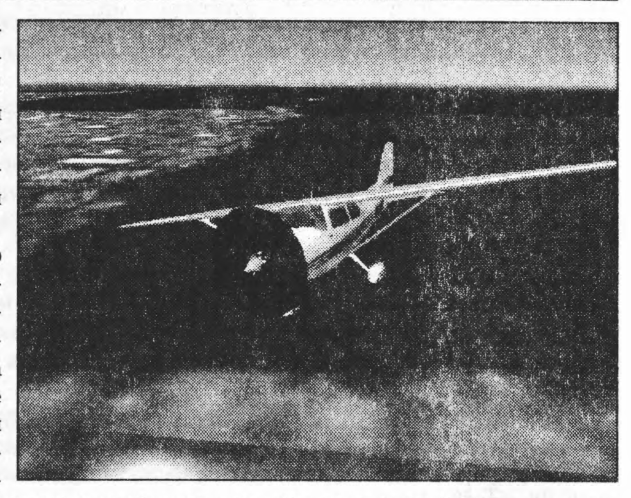
Подготовка к полету заняла каких-то десять минут. Еще десять минут потребовалось на то, чтобы завести турбины своего Hawker'a. Как бы то ни было, все рано или поздно кончается, и вот уже диспетчер, лениво позевывая в микрофон, предлагает мне убираться к... в смысле, на выполнение порученного мне задания. М-да, «Внуково» в наши дни совсем не такой, как вчера... а вчера он был?

Если бы не оставшаяся еще со времен полетов на Microsoft'ском Learjet'e карта аэродрома, я бы, наверное, заблудился. Тем более что «Беломор» уже сто лет как днем с огнем не сыщешь. Никаких тебе щитов, указывающих номера рулежек и направление на полосы, на аэродроме не было, равно как и не было здания аэровокзала, стоянок, заправочных машин... «Мать-Россия... Недостаток финансирования... наверное, опять все растранжирили...»

Наконец я вырулил на полосу. Оная полоса была немного... странной. Наверное, я слишком много выпил сегодня. Вы не поверите, но полоса являла собой жуткую смесь розового с зеленым. Наверное, подразумевалось, что она заросла травой и ее частично покрыли опавшие химические листья (видать, химзавод в пяти шагах). На фоне облаков висела обгрызенная луна, за горизонт по строгому перпендикуляру относительно поверхности земли, махая квадратными крыльями, улетала чайка, зажав в клюве то, что еще пять минут назад было другой частью луны.

Диспетчер, сфокусировав взор на моем самолете, попытался вспомнить, спросил ли я у него разрешения на вылет. Прекратив сии бесплодные попытки, диспетчер предложил мне перейти на другую частоту и уже там запросить взлет. «Ладно, редиска, — злорадно подумал я. — Ты и пальцем не пошевелил, когда я тут полосу искал, ну я тебе сейчас устрою...» Для начала застопорим шасси, потом ручку газа на полную мощность. Самолет вроде бы не развалился, так что можно и поглазеть на температуру масла и расход горючего, проверить уровень топлива в баках и приступить к вторичной проверке всех систем. Еще бы не забыть послушать метеосводку. (По словам дикторши, Москву заметало снегом. Странно: ни снега, ни тяжелых дождевых облаков не было.) Диспетчеру, судя по всему, было все побоку, в том числе и вопросом «свободна полоса али нет» он задавался лишь из чистого любопытства. Совсем обидевшись на такое обращение, я, наконец, попросил взлет. «Взлетай... И пока не выйдешь из зоны контроля, никуда не сворачивай. Зона контроля заканчивается там, где я тебя уже не вижу...» — таким был ответ.

Взлетная мощность... Приборы, полоса, приборы, полоса... Все нормально. Неужели?! Летим! Шасси мягко убрались в корпус самолета, а я немного сбросил газ. И полу-



чил по голове спинкой кресла — нос самолета тут же дернуло вниз. Мама! Что это?! А если бы я вообще двигатели выключил, эту воздушную «бибизику» вверх ногами перевернуло бы? Ладно, дураки учатся на своих ошибках...

Навигационный компьютер в самолете оказался на редкость удобным. В сущности, лететь можно было, не разбираясь в авианавигации даже на примитивном уровне. Но я же не американец, чтобы во всем доверять компьютерам! Выбираю ближайший ненаправленный маяк, чтобы получить его частоту, и обламываюсь. Частоты всех VOR-маяков мы знаем, NDB — ни за что. Ладно, еще раз благодарю ту самую старую карту.

Между делом глянул на термометр. За бортом минус шестьдесят. Боже мой! Это по Фаренгейту, но по Цельсию получается немногим лучше. Как я взлетел?! Был случай, когда самолет разбился, задержавшись во время такого мороза на полосе всего на десять минут. Крылья покрылись слоем льда, и он перевернулся сразу после того, как оторвался от полосы. А как у нас, интересно, с обледенением?

Сначала я ринулся было к приборной панели сверху и стал искать кнопку «Anti-icing». А затем любопытство взяло вверх. Всегда мечтал посмотреть, что же происходит при обледенении. А то все пугают историями, как самолеты гибли от этого явления, но мне такого видеть не доводилось. Да и на трубке Пито уже должен был образоваться толстый слой льда, мешающий точно замерить скорость. Смотрим. Спидометр работает нормально. Ну ладно, допустим. Но кондиционер я все-таки перевел в режим «hot».

До Германии добрался без приключений. Вот и Бремен, вот и аэропорт назначения. «Земля, борт такой-то, прошу разрешения войти в зону контроля для посадки». «Разрешаю, полоса 23, заходи слева». «Понял... Иду к третьему». «Принял». «Иду к четвертому... Выхожу на финал, иду по глиссаде, шасси выпущено, к посадке готов». «Посадку не разрешаю, идите на второй круг».

Чего-о? Захожу на второй круг. Меня отправляют на третий, а потом на четвертый. Потом пятый. Потом молчание... (пальцы на руках кончились). Если во «Внуково» были проблемы с нехваткой самолетов, то тут явно их избыток. Ладно, неподалеку виднеется еще один аэродром. Свяжемся с диспетчером, авось и посадят. Точно! У него все летное поле девственно чисто. Планировка... Радостно лезу на панель сверху и включаю посадочные огни. Диспетчер, не получив ответ на последнее сообщение, снова орет в наушниках:

— Борт такой-то, вы меня слышали?

— Типа того... — отвечаю я.

— А меня? — злорадно интересуется Windows. — Чего вы тут с конкурентами возитесь? GPF тебе по лбу и своп на 100 мегабайт в придачу!

Лично у меня отношение к игре вначале менялось чуть ли не каждые десять минут. Сначала было недоверие — спихнуть с первого места Flight Simulator пока не удалось никому. Затем, когда в списке аэропортов я обнаружил по крайней мере десяток российских, недоверие сменилось удивлением. Запускаю игру. Господи! Сказать, что панель уп-

равления на экране не помещается, — это ничего не сказать. Вдобавок в небе светила (точнее, темнела) какая-то непонятная уродливая звезда. А что касается грешной земли, то находился я посреди чистого поля. Жуть!

Настройка графических драйверов несколько прояснила обстановку. DirectX 6 помогать отказался, DirectX 5 работал, но медленно. Пришлось летать с драйверами для видеокарточки, какой у меня в жизни не было. После небольшого шаманства даже появились текстуры на самолетах. Но сразу видно, что 16-битного цвета создателям не хватило. Может быть, если бы они имели возможность использовать пару миллионов цветов, графика стала бы лучше.

Радиосвязь явно уступала Flight Unlimited. Зато все приборы в кабине были полностью функциональными и можно было играть со всем, начиная с обогревателя и кончая GPS'ом. Вот радость для кендера (см. DragonLance)! Так, мое отношение к игре сменилось на заинтересованное. Но после некоторых полетов я в ней разочаровался. Почему? Читайте ниже.

Разумеется, чем летать с низкой реалистичностью, лучше не летать вообще. Включаю эту самую реалистичность на максимум, взлетаю... Через некоторое время полет над абсолютно пустым и ровным полем мне наскучил, захотелось провести краш-тест. Пикирую, врезаюсь в землю...

Выключился двигатель. Я плюнул, завелся и полетел дальше.

После первого же перелета я стал понимать, что все эти приборы носят лишь декоративный характер, хотя на все кнопки и можно нажимать. А на самом деле самолет и мир менее реален, чем его аналог во Flight Simulator. Да и со временем в игре явные проблемы. Если вы хотите летать зимой, то вы должны установить соответствующий месяц в настройках Windows. А, каково?

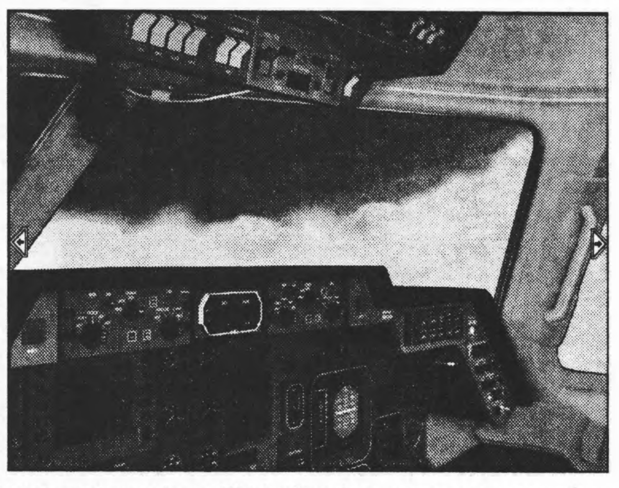
Так что проведем сравнение.

**Графика.** Сложно сказать. Fly! могли сделать с гораздо лучшей графикой. Общее впечатление недоработанности преследует вас на протяжении всей игры. Бетонная полоса в Flight Simulator сделана из бетона, а травяная покрыта травой, чего во Fly! нет. Если есть облака, то во Flight Simulator они закрывают Луну, а никак не наоборот. Ну ладно, это, допустим, глюк, а вообще об облаках смотрите ниже.

**Модели самолетов.** Flight Simulator превосходит Fly! по части реалистичности моделей самолетов. Уж, по крайней мере, выключение двигателя не приводит к тому, что самолет тут же устремляется в пике.

**Авиадиспетчеры.** Microsoft утверждала, что не включила их в игру, так как они не получились такими хорошими, как должны быть. Подозреваю, что создатели Fly! о таком кодексе чести не слышали. Диспетчеры откровенно слабые и явно не от мира сего. В том смысле, что мир — сам по себе, а диспетчеры — отдельно. Если во Flight Unlimited мне запрещали посадку, поскольку на полосу заходит тяжелый «Боинг», то тут просто потому, что диспетчеру так захотелось. Самое смешное, пожалуй, то, что огни на полосе включают не они — их включаете вы со своего самолета.





**Мир.** Игровой мир во Flight Simulator меньше, но то, что есть, выполнено на порядок лучше, нежели где-нибудь еще. Да, нарисовать посреди поля две полосы и сказать, что это Санкт-Петербург, можно. А слабо нарисовать Эйфелеву башню или Кремль? Ощущение таково, что во Fly! есть всего пять или шесть нормально нарисованных городов, но и их нужно устанавливать с прилагаемого к игре диска. То есть так: хотите, чтобы у вас был доступен весь игровой мир, идущий с игрой? Извольте освободить под него полгигабайта дискового пространства. Flight Simulator такого не допускал. Практически все scenery-файлы для экономии места оставлялись на CD-диске, а на винчестер копировалось только то, что было в данный момент нужно.

**Выбор самолетов.** Он во Fly! слаб. Не хватает там хотя бы того же «Боинга-737». Наверно, решили, что пилоту будет лень ждать по пять минут, пока кабина проскроллируется из одного конца в другой.

**Встроенные карты и планировщик пути.** Да, пожалуй, это главный козырь Fly!. Конечно, любые бесплатные планировщики пути, свободно распространяемые через Интернет, лучше, не говоря уже о коммерческих. Но сам факт! Да, нельзя получить частоты NDB-маяков, нельзя посмотреть карту аэродрома, нельзя создать план полета, выбрав аэродром на карте, а не из списка, нельзя... Много чего нельзя. Но это прецедент. Может, во все следующие игры такого типа будут вставлять нечто подобное. Очень надеюсь.

**Интерфейс.** На вкус и цвет товарища нет. Налетав несколько часов, я привык к интерфейсу Fly!. Но старый добрый Flight Simulator все равно как-то роднее.

**Облака.** Если и стоит посмотреть Fly!, то только из-за очень красивых облаков. Как игроки запоминали красиво стекавшие по стеклу капли дождя во Flight Unlimited, так они будут тосковать по облакам во Fly!

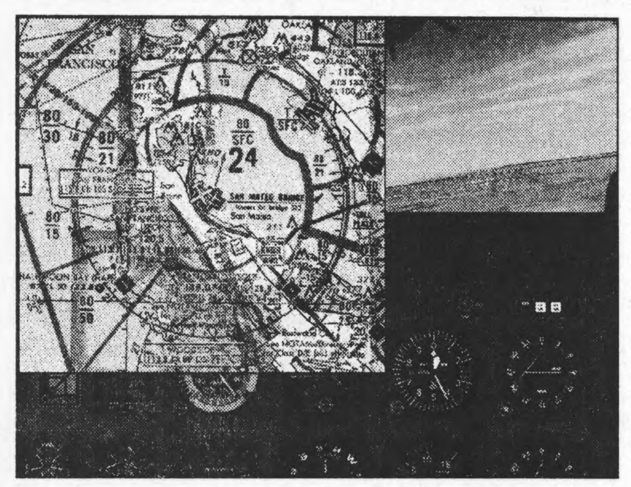
**Справочная система.** Во Fly! она отсутствует. А во Flight Simulator можно было выбрать, например, навигационный прибор, нажать на него **правой кнопкой** мыши и, выбрав пункт «What is it?», прочитать емкое повествование на тему «На кой здесь этот прибор сдался» в частности и про навигацию вообще, просмотреть поясняющие работу прибора мультфильмы... Хорошие были времена.

**Итог.** Создатели Fly! потерпели творческую неудачу. Flight Simulator'у суждено остаться на вершине до тех пор, пока... А ведь скоро подоспеет новая версия!

## КАК В НЕГО ЛЕТАТЬ

Если все сказанное выше на вас не подействовало и вы все равно хотите испытать Fly!, я помогу вам. В этой игре обязательно нужно знать несколько секретов, иначе полет покажется вам не развлечением, а смертельной скукой.

Во-первых, в игре можно повесить какой-то экран на «горячую клавишу». Например, вид вперед с практически убранной приборной панелью можно повесить на клавишу **F1**, нажав **Shift + F1**. Назначьте несколько таких видов, чтобы можно было быстро переключаться с одних приборов на другие. Если этого не сделать, то вы замучаетесь скроллироваться из одного конца приборной доски в другой.



Во-вторых, кабина не ограничивается тем, что вы видите на экране, и тем, докуда вы можете доскроллироваться мышкой. Вы можете смотреть вбок, вверх и вниз, зажав **Ctrl** и нажав соответствующую клавишу (стрелки **вверх**, **вниз**, **влево**, **вправо**). С этим связан один глюк, про который разработчики разработчики говорят, будто они его убрали: периодически пропадает возможность смотреть в разные стороны. Для разрешения этой ситуации несколько раз нажмите **C**.

В-третьих, в игре есть две разные карты: настоящая навигационная (клавиша **M**), которая работает только над территорией Соединенных Штатов, и векторная (**Shift + M**), которая работает во всем мире (и при этом намного удобнее). В ней вы будете видеть и маршрут, которым вам предстоит лететь, и другие самолеты, и все аэропорты, и радиомаяки. Никаким понятиям о реалистичности такая карта, разумеется, не отвечает.

Настроиться на частоту аэропорта можно тремя способами: либо найдя соответствующий аэропорт на карте, щелкнув на него два раза мышкой и выбрав из списка нужную частоту (например, напротив слова «Tower»); либо набрав частоту самостоятельно; либо нажав очень полезную комбинацию **Ctrl + ~ (тильда)**. Там при помощи появившегося меню вы сможете выбрать, с каким именно диспетчером вы хотите связаться и из какого аэропорта. Затем уже клавишей ~ можно вызвать меню связи и из него выбрать, что именно вы хотите от диспетчера.

Двигатель запускается при нажатии на клавишу **E**. Запускается он долго и со вкусом, инструктор при этом нажимает разные кнопки, переключает переключатели, поворачивает разные рычаги. Вообще это один из самых красивых и интересных моментов в игре. Когда же двигатель запустится и наступит пора взлетать, то не забудьте выключить колесные тормоза. Кстати, аккуратно притормаживая то одним, то другим колесом (клавиши **,** и **.**), можно без проблем вписаться в очень крутые повороты. Если хотите посмотреть на то, как нужно правильно взлетать или садиться, воспользуйтесь клавишей **Z**.

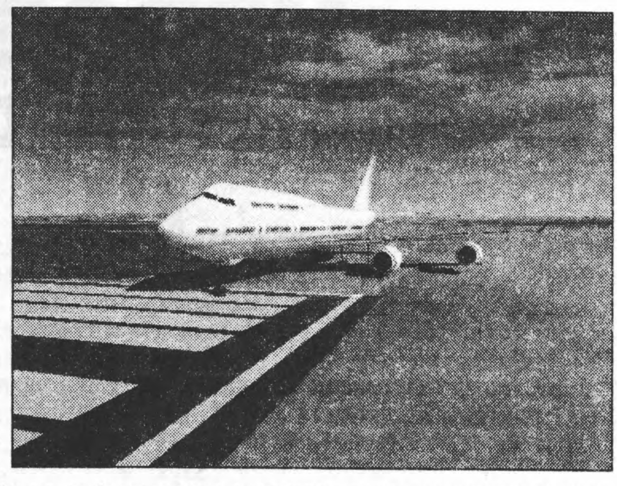
Если вы предпочитаете летать не совсем честно, то полезной может оказаться клавиша **D**, включающая ускорение времени, и **Shift + D**, выключающая его.

Если вы приблизились к аэропорту ночью, а огни на нем выключены, то настройтесь на частоту башни и быстро-быстро пять раз нажмите на **Backspace**. Знаю, совет напоминает шаманский, но он работает.

Управление можно настроить по своему вкусу, а можно воспользоваться файлом с настройками а-ля Flight Simulator 98. Очень рекомендую.

## ДИСПЕТЧЕРЫ

Пару слов про полеты по кругу над аэродромом. Во вступлении было рассказано про мою несостоявшуюся посадку в Бремене. Там диспетчер сообщил, что я должен заходить слева, то есть использовать левый круг. На деле это выглядело так: я пролетел над полосой и через две минуты после получения сигнала дальнего радиомаяка повернул на 90 градусов влево. Около тридцати секунд я летел в этом направлении, а затем снова повернул на 90 градусов влево. Совершая этот поворот, я сообщил диспетчеру: «Turning left



downwind». На этом участке я выпустил шасси и закрылки, а затем, когда пришло время, я снова повернул влево, сопроводив это передачей сообщения «Turning left base». Финальная часть, когда я выходил на глиссаду и собирался совершить посадку (естественно, после еще одного поворота влево на 90 градусов), так и называлась — «Final». Думаю, этих скудных данных хватит вам для того, чтобы нормально общаться с авиадиспетчерами во Fly! и выполнять их указания. Например, если вас попросят после взлета: «Turn right downwind», то, поймав сигнал дальнего маяка, вы должны повернуть направо, подождать пару десятков секунд, повернуть еще раз и, двигаясь таким курсом, покинуть зону контроля аэродрома.

В принципе, летать можно, вообще забыв о диспетчерах, и вы ничего от этого не потеряете. Это во Flight Unlimited 2 они начинали беспокоиться и взволнованно предупреждали всех пилотов: «Тут на посадку заходит самолет, не отвечающий на запросы... Пожалуйста, держитесь от него подальше, пока мы прицеливаемся». А во Fly! диспетчеры абсолютно индифферентны к вашему поведению.

## АВИАКАТАСТРОФЫ

Вы что, смеетесь?! Гордо садиться под вой сирен пожарных машин и машин «Скорой помощи» мы будем в другой игре. А во Fly! у самолета есть два состояния: либо он полностью работает, либо полностью не работает. Второй случай наступает крайне редко, и то при падении с очень большой высоты с очень большой скоростью. И это еще один пункт, по которому Fly! уступает Flight Simulator (в последнем можно даже установить вероятность отказа систем во время полета).

Очень хочется верить, что я что-то не заметил, не доглядел, пропустил. Может, через пару недель возмущенные покупатели забросают разработчика письмами, и тот выпустит несколько заплаток, а может, за дело возьмутся вольные художники и дизайнеры и создадут дополнительные самолеты и сценарии. Ведь буквально немного поработав над игрой, ее можно было сделать намного лучше. Так что ждем второй версии. И надеемся, что хоть с ней создатели не так поспешат, как с Fly!.

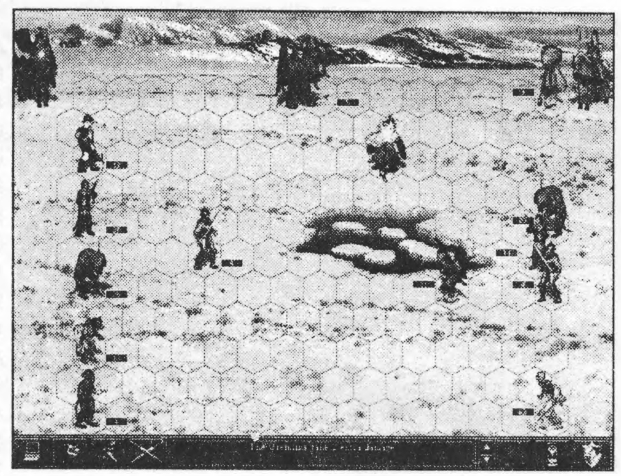
# HEROES OF MIGHT AND MAGIC III

| | |
|---|---|
| Разработчик: | **New World Computing** |
| Издатель: | **3DO** |
| Выход: | **март 1999 г.** |
| Жанр: | **пошаговая стратегия** |
| Требования: | **Win95/98/NT 4.0, P-133, 32 Мб** |
| Графика: | **9** |
| Звук: | **9** |
| Играбельность: | **10** |
| Общий рейтинг: | **9,5** |

**Лучшая игра в жанре пошаговых фэнтези-стратегий (хит всех времен и народов)**

Все началось в 1990 году, когда вышла игра King's Bounty. В ту пору не было никаких CD-ROM'ов, понятие multimedia отсутствовало вообще, а если игра размещалась на трёх дискетках, то считалось, что это слишком много. King's Bounty была игрой весьма непритязательной по внешним меркам: простенькая графика (а другой тогда и не было!), а сама игра занимала около 350 Кб в заархивированном виде. А вот gameplay был потрясающим! Казалось бы, в нём нет ничего особенного: вы выступаете в роли странствующего рыцаря, который отправился на поиски волшебного скипетра. Чтобы найти оный скипетр, надо составить карту из разрозненных клочков. А добыть эти клочки непросто, так как для этого приходится биться как со «странствующими монстрами», так и со злыми рыцарями и волшебниками, засевшими в своих замках (сражение происходит на отдельной тактической карте). Но и ваша сила постепенно увеличивается, так как к вам на службу приходят всё более «крутые» воины, а отвоеванные замки начинают приносить стабильный доход. Вот почти и всё. Игра сделана по принципу «всё гениальное просто», и оторваться от неё было невозможно. Одно плохо — в игре были всего четыре фиксированные карты, так что после первого прохождения интерес к King's Bounty заметно ослабевал. Но играть очень хотелось. Дело дошло даже до того, что один российский программист (к сожалению, не помню его фамилии) создал свою игру под названием King's Bounty 2. Разумеется, поделка была любительской и по качеству уступала оригиналу, но это было хоть что-то! И все стали ждать официального продолжения игры.

А фирма New World Computing вернулась к своей идее только в 1995 году, кардинально переработав движок игры и сменив её название на Heroes of Might and Magic (HoMM). Изменения были поистине революционными. Прежде всего, вы могли нанять уже сразу несколько героев (из четырёх типов), каждый из которых набирался опыта по мере ведения боевых действий. С накоплением опыта повышались характеристики героев — налицо элемент RPG (так что HoMM иногда даже относят именно к этому жанру). Каждому типу героя соответствовал свой тип замка. Замки можно было достраивать и тем самым получать возможность набирать всё более «крутых» вояк. В дополнение к золоту появились ещё шесть видов ресурсов, необходимых для строительства. Значительно увеличилось число полезных мест, дающих тот или иной бонус (ресурсы, повыше-

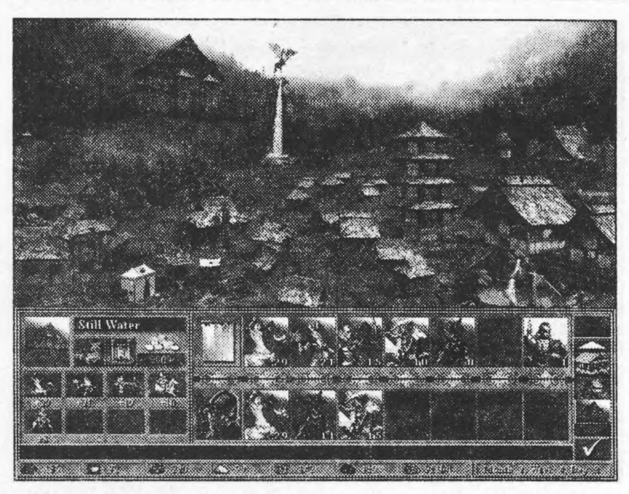


ние морали, удачи и т. п.). Появились артефакты и магические заклинания (заклинания разучиваются в специальных магических башнях, которые надо строить в замках). Наконец, цели игры стали самыми разнообразными: от «убей их всех» до захвата определенного замка.

HoMM как-то незаметно появилась на игровом рынке (что и немудрено, так как о King's Bounty уже успели забыть), и её не сразу «раскусили». А уж как «распробовали», то начался настоящий бум... И на гребне такого успеха NWC уже в следующем, 1996-м, году выпускает HoMM2. Отличия от предыдущей версии были уже не «революционными», а «эволюционными»: больше героев (уже шесть типов), больше замков, больше воинов, больше магии и артефактов (хотя кое-что было и в новинку: например, у героев появились дополнительные способности). На этом основании особо рьяные критики стали умышленно занижать рейтинги HoMM2. Но народ не обманешь, и HoMM2 стремительно взлетела на верхние строчки хит-парада Top 100.

И вот теперь долгожданная HoMM3. Чем она отличается от HoMM2? Если подходить к этому вопросу формально, то надо ответить: «количеством». То есть опять же больше героев, замков, воинов, артефактов, магии и прочих «прибамбасов» (и смотрится красивее). Но не спешите выражать свое «фи». Дело в том, что это как раз тот случай, когда количество переходит в качество, игра обогащается новыми стратегическими элементами и становится значительно разнообразнее. Попробую убедить вас в этом. Поэтому давайте поподробнее остановимся на отличиях.

**Замки.** Теперь они называются городами. Этих городов имеется 8 типов, и каждый тип принципиально отличается от другого. Впрочем, кое-что есть и общее. Во-первых, есть центр города (town hall), который можно апгрейдить три раза (и тогда город будет давать всё больший доход). Во-вторых, можно построить форт и усовершенствовать его два раза (благодаря этому повышается обороноспособность города и увеличивается скорость прироста воинов). В-третьих, осталась Mage Guild (где разучиваются магические заклинания) с возможностью апгрейда до 5-го уровня. Во многих городах можно строить Resource Silo, поставляющие немного ресурсов, и кузницы, в которых можно обзавестись баллистами, тележками с боеприпасами или полевыми госпиталями. В каждом городе можно строить 7 Dwellings (это места обитания разных тварей-воинов) и агрейдить каждое из них (разумеется, все Dwellings разные для каждого типа города). Наконец, остаётся ещё по 5—7 уникальных сооружений (например, в городе типа Inferno можно строить Castle Gate, мгновенно телепортирующие героев с армиями между городами; в городе типа Dungeon можно возвести Artifact Merchants и покупать там артефакты). И всего в каждом городе насчитывается 32 сооружения, включая апгрейды. Это немало. Есть из чего выбрать и подумать, какой линии развития лучше придерживаться. Теперь уже не возникает той ситуации, которая частенько встречалась в HoMM2: деньги есть, а строить на них нечего. Нет и ситуаций, когда денег много, а вот тварей-воинов уже всех раскупили. Причина — заметное подорожание бойцов по сравнению с предыдущей частью.




**Герои.** Каждый тип города дает по 2 типа героя: «крутого» вояку и мага. Итого получается 16 типов героев — каждый тип со своей линией развития (то есть со своим раскладом вероятностей повышения тех или иных характеристик по мере обретения опыта). Всего же в игре 128 героев (по 8 каждого типа). Но даже герои одного типа уже изначально отличаются друг от друга, так как каждый из них обладает какой-нибудь особенностью. (Например, клерик Caitlin приносит дополнительно 350 gold.) Число дополнительных способностей (secondary skills) героев возросло до 28. А новая способность — это новое *качество*! Особенно хочется отметить Tactics, позволяющую расставлять войска удобным для вас образом ещё до начала сражения.

**Воины.** Займемся арифметикой. Каждый из 8 типов городов поставляет по 7 базовых типов воинов. Итого 7х8=56. Каждого воина можно апгрейдить, поэтому имеем уже 2х56=112 разных типов. Добавим ещё 6 типов нейтральных тварей и окончательно получаем 118 различных типов воинов. При этом примерно 2/3 из них (точнее, 82) обладают специальными умениями. Например, pit lords могут воскрешать павших воинов и превращать их в демонов, а само присутствие на поле боя bone dragons и ghost dragons понижает мораль противника.

**Магические заклинания.** Их число возросло до 64. Произошло упорядочивание магии, теперь все заклинания делятся на 4 школы: Огня, Воды, Воздуха и Земли. Герои, обладающие дополнительными способностями Fire, Water, Air или Earth Magic, могут эффективнее применять заклинания из соответствующей школы. Например, появилось такое забавное заклинание, как Forgetfulness (из школы Water), применяемое к вражеским стрелкам. В этом случае они «забывают» стрелять, причем эффект тем сильнее, чем выше уровень дополнительной способности Water Magic: на уровне Basic «забывает» стрелять половина выбранного отряда, на уровне Advanced — все стрелки из выбранного отряда, а на уровне Expert — вообще все стрелки из неприятельской армии. (На уровне Expert любая магия становится глобальной: например, применяя Cure, вы лечите сразу все свои отряды!) Появились и заклинания, увеличивающие свободу передвижения героя на местности: заклинание Water Walk позволяет пересекать водные преграды, а Fly — перелетать через любые препятствия.

**Сражения.** Помните, к чему сводилось почти всё маневрирование в HoMM2? К тому, чтобы мгновенно блокировать стрелков противника с помощью своих летающих тварей. Теперь такой фокус редко проходит. Дело в том, что летающие твари могут перелетать только на ограниченное число клеточек, а само поле боя увеличилось до 15х11 клеток (на 67 %). Так что теперь есть место для маневра, ведь можно убирать препятствия (с помощью магии Remove Obstacle) или создавать их (заклинания Force Field, Fire Wall). Более того, обычно приходится выжидать момент, когда неприятель сам подойдет поближе, так как стрелки теперь наносят только половинный урон при стрельбе на дальнее расстояние. Каждый герой теперь может приводить с собой до 7 отрядов, причем, как уже было сказано, около 2/3 воинов обладают специальными особенностями. Все это, вкупе с магическими заклинаниями, обогащает тактику ведения боевых действий. Например, на-

брасывая заклинание Haste на гарпий (Harpy Hags), можно делать из них «бомбардировщиков дальнего действия»: нанеся удар, гарпии тут же возвращаются на исходную точку, уклонившись от ответного удара. А если вы сражаетесь с монстрами типа драконов, титанов, дьяволов, ангелов, гидр или бегемотов, то заклинание Slayer поможет вашим воинам наносить им больший урон.

**Артефакты.** Их число возросло до 128. Главное нововведение — у героев появился «кукольный прикид», так что теперь на них нужно «надевать» артефакты. Сказанное означает, что на героя невозможно напялить сразу две пары сапог, нахлобучить три шлема и т. п., приходится выбирать, какие артефакты делать «рабочими». Кроме того, появились и качественно новые артефакты. Особенно хочется отметить Orb of Inhibition, запрещающий использовать магию на поле боя (обеим сторонам).

**Чаша Грааля.** Так теперь называется основной артефакт. Но дело не в названии, а в том, что ultimate artefact дает теперь существенный бонус не герою, а городу. Для этого Чашу надо доставить в один из городов, где она будет «установлена навечно». Если город перейдет к противнику, то вместе с ним перейдет и Чаша (вернее, все её бонусы).

**Подземный уровень.** Это нововведение на манер игры Master of Magic. В большинстве сценариев под наземным уровнем есть ещё и подземный. Соединяются они с помощью специальных порталов. Подземный уровень обычно менее богат, чем наземный (хотя и там попадается очень многое: города, шахты и пр.), и ему обычно отводится стратегическая роль (например, в какое-то место невозможно попасть, кроме как спустившись под землю и вынырнув из другого портала).

**Квесты.** В некоторых сценариях герои могут получать квесты. Квест — это задание найти какой-то артефакт и вернуть его владельцу. За выполнение задания дается очень щедрое вознаграждение (чаще всего — в виде супервоинов). Но иногда выполнение квеста бывает и вредным — заберут ценную вещь, а взамен ничего действительно полезного не дадут.

**Оборона городов.** Теперь каждый город могут оборонять сразу два героя. Считается, что один из них (со своей армией) находится «в гарнизоне», а второй стоит в воротах. Тогда напавший герой должен сначала расправиться с тем героем, который стоит в воротах (и сражение происходит в чистом поле), а затем уже иметь дело с «гарнизонным», находящимся под защитой крепостных стен.

**AI.** Вы будете смеяться, но компьютер играет лучше, существенно лучше. Умело маневрирует, не лезет на рожон там, где не надо, изобретательно применяет магию и т. п. Иногда такая «вдумчивость» компьютера приводить к тому, что он способен обыграть живого игрока даже при равной силе противоборствующих армий.

**Графика и анимация.** Все полностью переработано и идет в разрешении 800x600 при 65 000 цветах. Движения юнитов настолько плавные, что даже создается впечатление, что играешь в стратегию реального времени (все уже привыкли к «деревянной» анимации пошаговых стратегий). Все спецэффекты (типа ударов молний) смотрятся очень красочно. При этом между всеми миссиями показываются небольшие ролики (весьма схематичные, но приятные). В целом HoMM3 можно назвать самой красивой пошаговой стратегией.

**Звук и музыка.** И то, и другое на должном уровне. Претензий никаких. Скажем больше — музыка в городах очень хорошо создает ощущение причастности к чему-то доброму и светлому (в цитадели рыцаря) или темному и нехорошому (в гостях у некроманта).

**Интерфейс.** Собственно, он и так был удобен в HoMM2. А теперь он просто «вылизан» до совершенства. Просто и функционально, иначе не скажешь. Всем известно, что продуманность интерфейса всегда была визитной карточкой трилогии Heroes of Might and Magic.

**Replayability.** Другими словами, надолго ли хватит игры? Для начала имеется множество мини-кампаний (причем иногда часть героев со всем своим опытом переходят из

миссии в миссию — оригинальное нововведение на манер RPG) и 40 одиночных сценариев на картах всех размеров и с самыми разными целями. Как только переиграете всё это, будьте уверены, что в Интернет появятся и любительские сценарии, сделанные фанатами (благо что есть очень удобный редактор), а там не за горами и официальный add-on (надо думать, не один). В конце концов, всегда можно порезаться в multiplayer с товарищами по локальной сети, модему или через Интернет. Нет такой возможности? На худой конец сгодится и hotseat. Так что HoMM3 — это всерьез и надолго.

Что же, подобьем итоги. Строгие критики могут обозвать игру HoMM2 Deluxe — мол, ничего принципиально нового. Пусть даже так. Но только начните играть, и HoMM3 затянет вас новыми стратегическими возможностями и невиданным ранее разнообразием (пусть даже вы вдоль и поперек исколесили HoMM2 со всеми мыслимыми и немыслимыми add-on'ами). И остается только позавидовать тем, кто никогда не играл в HoMM — их ожидает настоящее открытие!

Прежде всего рекомендуется пройти обучающую миссию (Tutorial), даже если вы — прожженный ветеран, прошедший вдоль и поперек HoMM2. Только здесь есть одно неудобство — инструкция к миссии содержится в файле Heroes_III_Tutorial.pdf. Так что разработчики советуют сначала распечатать указанный файл, используя Acrobate Reader. Мы избавляем вас от этой необходимости — читайте перевод Tutorial'а в данном руководстве (перед разделом «КАМПАНИИ»).

# РЕСУРСЫ

Экономическая часть игры зиждется на семи ресурсах: gold (золото), wood (лес), ore (руда), crystal (кристаллы), gems (изумруды), mercury (ртуть) и sulphur (сера). Все эти ресурсы нужны для усовершенствования городов и найма воинов и героев. Основным ресурсом является золото, которое требуется всегда. Для постройки новых зданий всегда нужен лес и часто — руда. Остальные же ресурсы требуются в разных пропорциях (в зависимости от здания) и не в таких больших количествах, как лес, руда или золото.

Постоянный доход ресурсов дают вам шахты (gold mine, sulfur dune, alchemist's lab, gem pond, crystal cavern): по единице соответствующего ресурса в неделю. Исключение составляют лесопилка (sawmill) и рудник (ore pit), они дают по 2 единицы леса и руды соответственно.

Кроме того, на карте имеются некоторые полезные места (типа Windmill, Water Whill или Mystical Garden), которые тоже еженедельно дают некоторые ресурсы. Но для получения этих ресурсов туда должен еженедельно наведываться один из ваших героев.

Встречаются и «одноразовые» полезные места (типа Treasure Chests или Flotsam): только первый посетивший их герой получает что-либо.

Для золота предусмотрено ещё несколько постоянных источников (что неудивительно, так как оно требуется в любом деле). Во-первых, сам факт обладания городом приносит вам золото (500, 1 000, 2 000 или 4 000 — в зависимости от уровня города). Во-вторых, золото дают герои, обладающие дополнительной способностью Estates (125, 250 или 500 — в зависимости от уровня).

Наконец, в городах некоторого типа можно строить здание Resource Silo, которое дает некоторые ресурсы раз в неделю. Имеются и артефакты, обеспечивающие приток ресурсов (например, Inexhaustable Cart of Lumber дает +1 wood в неделю).

# ГОРОДА

## ОСНОВНЫЕ СВЕДЕНИЯ

Это основные сооружения в игре. Города (towns) нельзя строить, но их можно и нужно отбивать у врагов или нейтралов. Города — это центры вашей хозяйственной деятельности. В городах можно нанимать воинов и героев. Города можно совершенствовать, возводя новые постройки (или делая апгрейд старых), что открывает доступ

к найму более «крутых» воинов. Города служат основным источником поступления золота в вашу казну (город с Village Hall дает 500 золотых в неделю; если усовершенствовать его до Town Hall, то город будет давать 1 000 золотых; если сделать дальнейший апгрейд до City Hall — то 2 000 золотых; ну а самый «крутой» город с Capitol дает 4 000 золотых в неделю).

Города делятся на 8 типов: Castle, Dungeon, Fortress, Inferno, Necropolis, Rampart, Stronghold и Tower. Каждый тип города поставляет только воинов соответствующего типа. Например, в замке (Castle) можно набирать только копейщиков, лучников, грифов, меченосцев, монахов, кавалерию и ангелов (плюс «усовершенствованные модели»). Кроме того, в городе каждого типа можно строить какие-то специфические строения, недоступные в городах другого типа. Например, в городе типа Dungeon доступно для строительства здание Artifact Merchants, где можно обменивать ресурсы на артефакты.

## СТРОИТЕЛЬСТВО

Чтобы начать строительство (или усовершенствовать уже построенное здание), надо войти в экран города и щёлкнуть **левой** кнопкой мыши по зданию, называющемуся «hall» (это своеобразный центр города, хотя обычно он расположен в левом нижнем углу экрана) — это может быть village hall, town hall, city hall или capitol (в зависимости от уровня города). Здания, которые вы можете строить в данный момент, выделены зеленым цветом. Красным цветом выделяются те здания, которые вы не можете строить сейчас либо из-за нехватки каких-то ресурсов (тогда в правом нижнем углу картинки ставится значок «/»), либо из-за того, что сначала необходимо возвести какие-то другие постройки (в этом случае в правом нижнем углу картинки ставится крестик — «X»). (Что именно необходимо, легко узнать, щёлкнув любой кнопкой мыши по соответствующей картинке.) Уже построенные здания, которые невозможно дальше усовершенствовать, выделяются золотистым цветом. Наконец, могут быть здания, которые невозможно построить в принципе (например, для строительства корабельной верфи необходимо, чтобы город имел выход к морю) или они не предусмотрены в данном сценарии, такие выделяются серым цветом.

Итак, в данный момент можно строить только те здания, которые выделены **зеленым** цветом. Чтобы сделать это, щёлкните **левой** кнопкой мыши по нужной картинке, а затем нажмите на кнопку «Build» (она в левом нижнем углу панели). Передумали строить — щёлкайте по «Don't Build» (в правом нижнем углу панели).

В каждом городе за один ход можно возвести (или усовершенствовать) только одно здание.

## НАЙМ ГЕРОЕВ

Если в городе построена таверна (Tavern), то в ней можно нанимать героев. Для этого щёлкните по таверне (она всегда располагается в левом нижнем углу экрана города) **левой** кнопкой мыши. Тогда появится панель, в которой вам на выбор предложат двух героев. (Более подробную информацию о каждом герое можно получить, щёлкнув по его портрету **правой** кнопкой мыши.) Затем выберите нужного героя, щёлкнув **левой** кнопкой мыши по его портрету, и нажмите на кнопку «Recuit». После этого герой со своим немногочисленным войском появится в нижней части экрана города.

В данном случае в городе находятся одновременно два героя: тот, что в позиции **I**, стоит в воротах, а тот, который в позиции **II,** — на страже (garrison). Разница здесь такая: если на замок будет совершено нападение, то враг будет сначала биться с тем героем (и его армией), что стоит в воротах **I**. Если враг его одолеет, то затем будет сражаться с героем **II**. Героев можно менять местами, щёлкая по их портретам.

За один ход в любом городе можно набирать сколько угодно героев. Надо только следить за тем, чтобы позиция **I** была пуста (для этого переводите героев в позицию **II** или

выводите за ворота замка). В любом городе предлагаются для найма одни и те же герои. Как правило, это «новички» первого уровня без артефактов. Но бывают и исключения. Иногда могут попадаться и хорошо подготовленные герои. Это происходит в том случае, если какой-то мощный герой был «убит» на поле брани. На самом деле он был не убит, а поступил в «общий котел» рекрутов (так что не зевайте, ибо враг тоже не дремлет.) В любом случае найм любого героя обходится в 2 500 золотых.

Предлагаемые для найма герои обновляются еженедельно (в первый день каждой недели). Одновременно можно иметь не более восьми героев.

## НАЙМ ВОИНОВ

Чтобы иметь возможность нанимать тех или иных воинов, надо сначала построить соответствующее здание. (Например, для найма грифов требуется возвести Griffin Tower.) Затем найдите соответствующее здание на экране города и щёлкните по нему **левой** кнопкой мыши. Появится панель, на которой будет указана стоимость одного воина (Cost per Troop) и число доступных для найма воинов (available). Затем укажите нужное число или щёлкните по кнопке «maximum» (взять всех). В завершение всего щёлкните по кнопке «Recuit». После этого набранные воины появятся в позиции **II** (garrison). Воинов (как и героев) можно переставлять или менять местами, щёлкая по нужным клеточкам **левой** кнопкой мыши.

Но можно и не искать нужное здание, если у вас уже построен Fort (или сделаны его апгрейды до Citadel или Castle). Тогда проще щёлкнуть по самому форту, и перед вами появится панель с набором вообще всех воинов, которых можно нанимать в городе данного типа. Более того, там же будут представлены и все характеристики воинов. Более подробно об этих характеристиках мы поговорим в разделе «СРАЖЕНИЯ», а сейчас укажем только на характеристику Growth. Она определяет число воинов данного типа, доступных для найма каждую неделю. Так, например, если в вашем замке есть только Griffin Tower и Fort, то вы получаете для найма 8 грифов в неделю. Пополнение приходит в первый день каждой недели и просто плюсуется к остатку (если вы не завыбрали всех воинов).

Характеристику Growth можно увеличивать, совершенствуя форт последовательно до Citadel и Castle. Citadel добавляет 50 % к характеристике Growth (в примере с грифами вам будет доступно для найма уже 11 грифов), а Castle — 100 % (15 грифов). Кроме того, в городах некоторого типа можно строить и здания, увеличивающие и дальше прирост некоторых воинов. В данном случае можно построить Griffin Bastion, что даст прирост по 3 грифа в неделю (таким образом, при наличии Castle можно получать уже 18 грифов в неделю). Иногда возле городов попадаются здания, захват которых увеличивает Growth соответствующих воинов в ближайшем городе. Например, обладание Griffin Conservatory дает дополнительный прирост 2 грифа в неделю. (Однако это не означает, что абсолютно все грифы из Griffin Conservatory будут автоматически переходить в город: за дополнительным пополнением вам всё равно ещё надо наведываться в это здание.)

Любое здание, «производящее» воинов, можно совершенствовать. После этого вам становятся доступны более совершенные модели прежних воинов. Так, Griffin Tower можно усовершенствовать до Upg. Griffin Tower и нанимать там уже королевских грифов, обладающими лучшими показателями атаки, защиты и скорости, чем обычные грифы. Плюс обычно добавляются какие-либо спецспособности. Кстати, замечено, что иногда имеет смысл совершенствовать воинов лишь при условии, что вы стараетесь пользоваться их новоявленными спецспособностями. В противном случае апгрейд (а значит и дополнительные расходы) будет неэффективен.

Старые модели воинов также можно совершенствовать, если привести данных воинов в тот город, который производит усовершенствованные модели. Для этого щёлкните

**левой** кнопкой мыши по старой модели и нажмите на кнопку «upgrade». Затем вам придется доплатить разницу в стоимости моделей.

## ЗДАНИЯ ОБЩЕГО ТИПА

Город каждого типа обладает уникальным набором зданий. Однако есть и совершенно одинаковые зданий. К их числу относятся Village Hall (с апгрейдами Town Hall, City Hall, Capitol), Fort (с апгрейдами Citadel и Castle), Tavern, а также Mage Guild и Marketplace.

О Village Hall (с апгрейдами) уже было сказано всё — это здание просто обеспечивает приток денег в вашу казну. Но во всём королевстве может быть только одна столица (Capitol).

Fort, Citadel и Castle дают бонус к Growth (о чем говорилось выше) и повышают обороноспособность города. Форт дает городу крепостные стены, цитадель добавляет центральную башню и ров с водой, а замок добавляет две стрелковые башни и повышает прочность крепостных стен.

Таверна, помимо того, что в ней можно нанимать героев, служит своеобразным «шпионским центром»: в ней можно узнать слухи и получить информацию о противнике (жмите на кнопку Thieves' Guild), причем эта информация будет тем полнее, чем больше таверн в вашем королевстве. Кроме того, таверна увеличивает мораль войск, обороняющих город ( +1 Morale).

Mage Guild. Магическая башня поставляет магические заклинания (magic spells). Башню можно несколько раз совершенствовать (вплоть до 5-го уровня для большинства типов городов). Тогда башня будет давать заклинания более высокого уровня (более мощные, но и более дорогостоящие). Каждая башня дает весьма небольшой набор заклинаний (причем этот набор определяется случайным образом). Герой, побывавший в городе с магической башней, автоматически выучивает ранее неизвестные ему заклинания.

Marketplace. На рынке можно обменивать любые ресурсы. Только это накладно, так как «курс обмена» всегда невыгоден. Поэтому пользоваться рынком имеет смысл лишь в том случае, если вам катастрофически не хватает какого-то ресурса или вы буквально завалены каким-то своим ресурсом, который не знаете, куда деть. Чем больше рынков в вашем королевстве, тем лучше обменный курс.

## ЧАСТО ВСТРЕЧАЮЩИЕСЯ ЗДАНИЯ

В городах всех типов, кроме Dungeon, можно строить кузницу (Blacksmith). Кузница поставляет одну из «боевых машин»:

Баллисту (Ballista) — в городах типа Castle;

Тележку с боеприпасами (Ammo Cart) — в городах типа Inferno, Stronghold и Tower;

Полевой госпиталь (First Aid) — в городах типа Fortress, Necropolis и Rampart.

Во всех городах, кроме Inferno и Stronghold, можно строить Resource Silo, дающую еженедельно немного ресурсов:

+1 Wood, +1 Ore — в городах Castle, Fortress и Necropolis;

+1 Sulfur — в Dungeon;

+1 Crystal — в Rampart;

+1 Gem — в Tower.

Все прочие здания уникальны. Прочесть о них подробнее можно в Help'е, в разделе Section III — Town and Creature Reference.

# ГЕРОИ

## ОБЩИЕ СВЕДЕНИЯ

Все действия в игре выполняются героями. Только герои во главе со своими армиями могут путешествовать по карте, собирать ресурсы, находить артефакты, посещать раз-

ные полезные места, завоевывать города и расширять границы ваших владений. Только герои могут разучивать и применять магические заклинания. Все герои делятся на 16 типов. Каждый тип города «поставляет» по 2 типа героя (один тип — «крутой» вояка, другой — специалист по магии): Knight & Clerick (Castle), Overlord & Warlock (Dungeon), Beastmaster & Witch (Fortress), Demoniac & Heretic (Inferno), Death Knight & Necromancer (Necropolis), Ranger & Druid (Rampart), Barbarian & Battle Mage (Stronghold), Alchemist & Wizard (Tower).

**Опыт.** Выигрывая сражения, герои набираются опыта (experience). С ростом опыта повышается уровень героя: увеличивается на единицу одна из основных характеристик и добавляется одна дополнительная способность (либо увеличивается её уровень). Герои могут получать experience и из сундучков (chests), разбросанных по всей карте. Попадаются и разные полезные места (типа Learning Stone), посещение которых тоже добавляет опыта.

**Движение.** Скорость движения героя по карте определяется скоростью передвижения самого медленного отряда в его армии. Кроме того, некоторые участки местности (rough, sand, swamp, snow) замедляют движение. Дороги всегда ускоряют движение. Герои, обладающие дополнительными способностями pathfinding и logistic, получают бонусы к скорости передвижения. Посещение конюшен (stables) увеличивает запас хода на всю оставшуюся неделю. Наконец, имеются артефакты, ускоряющие движение по суше и/или морю. Иногда попадаются и телепортеры (monolith), мгновенно перебрасывающие героя со своей армией в какую-то другую часть карты.

**Подземный уровень.** На многих картах имеется подземный уровень (subterranean level), попасть в который (и выйти из него) можно с помощью subterranen gates.

**Море.** Герои могут путешествовать по морю на лодках (boats). Одна лодка вмещает только одного героя (с его армией, разумеется). Лодки можно строить в городах, находящихся на берегу моря (для этого в городе должен быть построен shipyard). Кроме того, корабельные верфи (shipyards) могут попадаться и просто так на берегу моря — в них можно строить лодки за те же деньги. Лодки также можно «созывать» с помощью магического заклинания Summon Boat (тогда с вероятностью в 50 % будет переброшена одна из ваших незанятых лодок; если у вас вообще нет лодок либо они заняты другими героями, тогда заклинание, разумеется, не сработает). Если же вы будете экспертом в магической сфере, отвечающей за вызов лодки, то лодка будет создана из ничего! Наконец, могут попадаться на берегу моря и просто «бесхозные» лодки (возможно, оставленные другими героями). Обладание маяком (lighthouse) увеличивает скорость передвижения по морю. Герои с дополнительной способностью Navigation быстрее передвигаются по морю. На море также могут попадаться «телепортеры» (whirlpool), мгновенно перебрасывающие героя из одной точки другую. Однако помните, что «телепортеры» или водовороты могут утопить часть вашей армии — своеобразная плата за мгновенное перемещение вашей лодки.

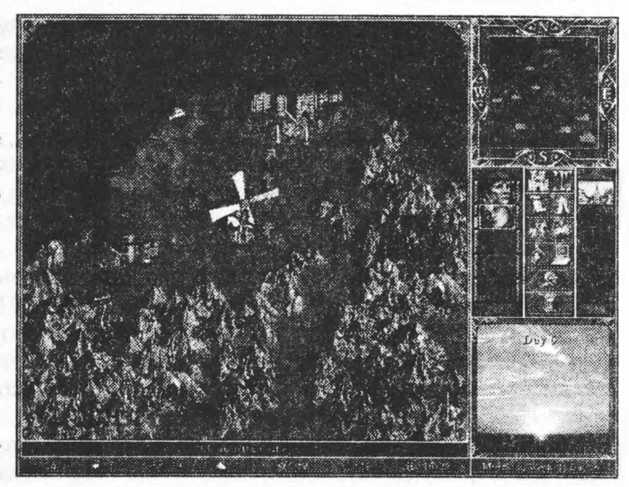
## ОСНОВНЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Каждый герой обладает четырьмя основными характеристиками:

**Attack** (атака) — плюсуется к соответствующей характеристике всех отрядов армии героя; чем больше показатель attack, тем больший урон противнику будет причинять армия героя. Подробности в разделе «СРАЖЕНИЯ»;

**Defense** (защита) — плюсуется к соответствующей характеристике всех отрядов армии героя; чем больше показатель defense, тем меньший урон противник может нанести армии героя. Подробности в разделе «СРАЖЕНИЯ»;

**Power** (сила магии) — чем больше этот показатель, тем сильнее эффект от применения магических заклинаний (наносят больший уровень или длятся большее число ходов). Подробности в разделе «МАГИЯ»;



**Knowledge** (знание магии) — по сути дела, это запас маны героя. Подробности в разделе «МАГИЯ».

Кроме того, имеются ещё две «глобальные» характеристики, относящиеся к герою и всей его армии (эти характеристики не растут по мере накопления опыта; за ними можно проследить по экрану героя, а чтобы попасть на этот экран, дважды щёлкните **левой** кнопкой мыши по фигурке или портрету героя):

**Morale** – мораль, играет важную роль в сражениях. Воины с низким уровнем морали могут замереть на месте, пропустив свой ход, а воины с высокой моралью могут ходить два раза подряд. Показатель морали может сильно колебаться, а значит, и серьезно повлиять на исход сражения. На мораль влияют следующие факторы. Если «нечисть» (undead) перемешана с «нормальными» воинами в одной армии, то мораль падает на единицу. Мораль повышается на единицу, если все воины из города одного типа. Если же в одной армии встречаются воины из трёх типов городов, то мораль падает на единицу; если из четырёх типов городов, то падает на 2 и т. д. Герои с дополнительной способностью Leadership обладают повышенным уровнем морали. На карте часто встречаются разные полезные места (типа Temple), посещение которых увеличивает мораль в предстоящем сражении. Наконец, имеются артефакты, повышающие показатель морали (например, Crest of Valor дает +1 Morale).

**Luck** – удача, также важна в сражениях. Чем выше удача (она может колебаться от 0 до 3), тем выше вероятность того, что отряд нанесет урон двойной силы. Герои с дополнительной способностью Luck обладают большей удачей. На карте часто встречаются разные полезные места (типа Faerie Ring), посещение которых увеличивает удачу в предстоящем сражении. Наконец, имеются артефакты, повышающие показатель морали (например, Clover of Fortune дает +1 Luck). Бывают случаи и отрицательного значения удачи — в результате применения заклятья Misfortune или из-за посещения героем безобидного (на первый взгляд) пруда. Тогда урон от их атаки уменьшится вдвое.

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ СПОСОБНОСТИ

Каждый герой может овладеть восемью дополнительными способностями (secondary skills). Каждая из них дает некий бонус, причем этот бонус тем больше, чем выше уровень seconday skill (Basic, Advanced или Expert). При переходе на следующий уровень seconday skill (что происходит по мере накопления опыта) герой получает новую способность (или повышает уровень уже имеющейся). Кроме того, имеются полезные места (типа Witch Hut), посещение которых дает новую способность на уровне Basic.

Всего же дополнительных способностей насчитывается 28:

**Offence** – увеличивает урон, наносимый войсками героя (только в рукопашной схватке; на стрелков это не распространяется). Basic: +10 %, Advanced: +20 %, Expert: +30 %.

**Armorer** – уменьшает урон, наносимый войскам героя. Basic: -5 %, Advanced: -10 %, Expert: -15 %.

**Leadership** – повышает мораль войск. Basic: +1 Morale; Advanced: +2 Morale; Expert: +3 Morale;

**Luck** – повышает удачу войск. Basic: +1 Luck; Advanced: +2 Luck; Expert: +3 Luck;

**Learning** – увеличение всех experience points, получаемых героем. Basic: на 5 %; Advanced: на 10 %; Expert: на 15 %;

**Archery** – увеличивает урон, наносимый стрелками. Basic: +10 %, Advanced: +20 %, Expert: +30 %;

**Artillery** – увеличивает убойную силу баллисты и позволяет герою (то есть вам) выбирать мишень для стрельбы. Basic: с вероятностью в 50 % баллиста нанесет урон двойной силы; Advanced: с вероятностью в 75 % баллиста нанесет урон двойной силы; Expert: баллиста наверняка нанесет урон двойной силы;

**Ballistics** – увеличивает убойную силу катапульты и позволяет герою (то есть вам) выбирать мишень для стрельбы. Basic: с вероятностью в 60 % катапульта поразит цель, причем вероятность нанести максимальный урон повышается до 50 %; Advanced: то же самое, что и на уровне Basic, только катапульта делает два выстрела подряд; Expert: катапульта стреляет два раза подряд, причем вероятность поражения цели увеличивается до 75 %;

**First Aid** – увеличивает эффективность лечения в полевом госпитале (First Aid Tent). Позволяет герою самому определять объект лечения. Basic: восстанавливает до 50 health points (здоровья); Advanced: восстанавливает до 75 h.p.; Expert: до 100 h.p.;

**Tactics** – позволяет герою переставлять отряды до начала сражения. Basic: в пределах первых трёх рядов, Advanced: в пределах первых пяти рядов, Expert: в пределах первых семи рядов;

**Necromancy** – когда герой выигрывает сражение, то часть убиенных воинов противника пополняют его армию в качестве скелетов. Basic: 10 %, Advanced: 20 %, Expert: 30 %. Если заняты все слоты, а в вашей армии есть только «усовершенствованные скелеты», то в вашу армию вольются эти «усовершенствованные модели», но в меньшем количестве;

**Logistics** – увеличивается дальность хода по суше. Basic: +10 %, Advanced: +20 %, Expert: +30 %;

**Pathfinding** – уменьшает штраф за движение по пересеченной местности, болотам, пескам и заснеженным территориям;

**Navigation** – увеличивается дальность хода по морю. Basic: +50 %, Advanced: +100 %, Expert: +150 %;

**Scouting** – увеличивает «радиус» обзора героя. Basic: на 1 клеточку, Advanced: на 2, Expert: на 3;

**Diplomacy** – повышает дипломатические способности героя, в результате чего увеличивается вероятность, что нейтральные воины перейдут на его сторону. Кроме того, понижается цена выкупа при сдаче неприятельскому герою. Basic: 25 % нейтралов изъявляют желание присоединиться вместо того, чтобы бежать с поля боя; цена откупа понижается на 20 %. Advanced: 50 % нейтралов изъявляют желание присоединиться; цена откупа понижается на 40 %. Expert: все нейтралы изъявляют желание присоединиться; цена откупа понижается на 60 %;

**Estates** – герой начинает приносить ежедневно некоторое количество золота. Basic: 125 золотых в день; Advanced: 250 золотых в день; Expert: 500 золотых в день;

**Wisdom** – позволяет герою разучивать заклинания выше определенного уровня. Basic: выше 2-го, Advanced: выше 3-го, Expert: доступны заклинания всех уровней;

**Intelligence** – увеличивает максимальный запас маны героя. Basic: на 25 %; Advanced: на 50 %; Expert: на 100 % (то есть максимальный запас маны удваивается);

**Mysticism** – увеличивает число spell points (единиц маны), восстанавливаемых героем за день. Basic: 2 единицы в день, Advanced: 3 ед. в день, Expert: 4 ед.;

**Scholar** – позволяет героям при встрече обмениваться заклинаниями. Basic: передаются заклинания 2-го уровня и ниже; Advanced: заклинания 3-го уровня и ниже; Expert: 4-го уровня и ниже;

**Eagle Eye** – дает герою шанс выучить неизвестное заклинание, примененное в бою противником. Basic: шанс в 40 % выучить заклинание 2-го уровня или ниже; Advanced: шанс в 50 % выучить заклинание 3-го уровня или ниже; Expert: шанс в 60 % выучить заклинание 4-го уровня или ниже;

**Resisitance** – магическая защита, повышает вероятность того, что вражеская магия не окажет никакого воздействия на ваши войска. Basic: до 5%, Advanced: до 10%, Expert: до 15%;

**Sorcery** – увеличивает урон, наносимый заклинаниями. Basic: на 5%, Advanced: на 10%, Expert: на 15%;

**Air Magic** – увеличивает эффективность применения магии из школы Air (заклинания стоят меньше и наносят больший урон);

**Earth Magic** – увеличивает эффективность применения магии из школы Earth;

**Fire Magic** – увеличивает эффективность применения магии из школы Fire;

**Water Magic** – увеличивает эффективность применения магии из школы Water.

Последнее замечание: при переходе на следующий уровень вам дается возможность выбора, какую способность приобрести или развить (одну из двух). Если ваш герой специализируется на магии, то есть смысл развивать в первую очередь Intelligence, Sorcery и Mysticsm, а если он «крутой» вояка, то лучше идти по линии развития Offence, Armorer, Archery, Leadership, Luck. В любом случае всегда полезно развивать Logistic (так как зачастую приходится догонять героев противника или убегать от них). Очень кстати любому герою иметь Tactics (даже начальный уровень basic дает очень много – здесь важна сама возможность перестраивать свои ряды, сообразуясь с тем, какая предстоит битва). И, как правило, мало пользы приносит Eagle Eye и Navigation. А способность Necromancer имеет смысл развивать только necromancer'у.

## ТИПЫ ГЕРОЕВ

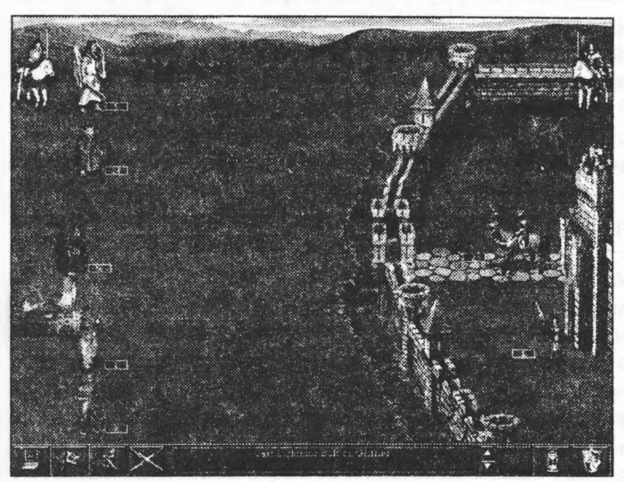
Герои делятся на 16 типов, и это деление не формальное. Считается, что каждый тип города как бы «поставляет» два типа героев, один из которых специализируется на магии, а другой – на грубой силе (а поскольку есть 8 типов городов, то и получается 8x2=16 типов героев). Сказанное не означает, что в городе можно нанимать только двух «родных» типов героев. А «родственность» заключается лишь в том, что изначально герой приводит с собой небольшую армию воинов как раз того типа, что можно набрать в «родственном» городе.

Однако главное отличие между типами героев заключается в другом. Как уже об этом говорилось, с повышением уровня героя увеличивается на единицу одна из его основных характеристик. Какая именно? А вот это и зависит от типа героя. Рыцарь (knight) ниже десятого уровня с вероятность в 40 % повысит свои характеристики Attack или Defense и лишь с вероятностью 10 % – характеристики Power или Knowledge. Всю таблицу «раскладов вероятностей» можно найти в Help'е, в разделе Section II – Skills. А мы укажем только общие закономерности. Их две. Первая: герои, тяготеющие к магии, с большей вероятностью получают +1 Power или +1 Knowledge, а крутые вояки скорее получат +1 Attack или +1 Defense. Вторая: после достижения 10-го уровня эта тенденция сглаживается: у вояк увеличивается вероятность поднатореть в Power или Knowledge, а у магов – в Attack или Defense.

Кроме того, каждый герой обладает индивидуальностью, так как имеет какую-то специфическую особенность (speciality). Например, друид Eleshar получает пятипроцентный бонус за каждый свой уровень к дополнительной способности Intelligence.

## МАГИЯ

Магические заклинания могут применять только герои. Заклинания разучиваются, как правило, в Mage Guilds (которые строятся в городах). Каждая Mage Guild поставляет



весьма ограниченный набор заклинаний (этот набор определяется случайным образом). Чтобы выучить эти заклинания, герою достаточно только зайти в город. Необходимое условие — герой должен уже иметь книгу заклинаний (spell book), которую изначально имеют не все герои (например, нет у тех, которые развиваются по линии «крутых» вояк). Если у героя нет spell book, тогда щёлкните **левой** кнопкой мыши по изображению Mage Guild на экране города. Появится панель, на которой вы сможете купить указанную книгу за 500 золотых. Кроме того, на карте встречаются полезные места (типа Shrine of Magic Gesture), в которых тоже можно узнавать новые заклинания. Герои, обладающие дополнительной способностью Scholar, могут обмениваться заклинаниями при встрече друг с другом.

При использовании заклинаний расходуется мана (spell points), и чем мощнее заклинание, тем больше маны оно требует. Запас маны героя определяется его характеристикой Knowledge, помноженной на 10 (если у героя Knowledge равна 3, то запас его маны составляет 30 у. е.). Запас маны полностью восстанавливается, если герой переночует в городе с уже построенной Mage Guild. Иначе, «естественным» образом, мана восстанавливается со скоростью 1 у. е. в день. Правда, если герой обладает дополнительной способностью Mystic, то скорость регенерации маны возрастает до 2, 3 или 4 у. е. в день (в зависимости от уровня Mystic). Наконец, герой, посетивший магический колодец (magic well), сразу же и полностью восстанавливает весь запас маны, а magic spring удваивает запас маны (как и mana vortex — это здание можно строить в городах типа Dungeon).

Все магические заклинания делятся на пять уровней. Чтобы получить заклинание более высокого уровня, надо сделать апгрейд Magic Guild. Однако герой может разучивать заклинание выше второго уровня лишь в том случае, если он обладает дополнительной способностью Wisdom.

Кроме того, все заклинания делятся на четыре школы: Fire, Air, Earth и Water. Это деление во многом условное, так как герой не должен обладать какой-либо «специализацией», чтобы иметь возможность изучать заклинания из той или иной школы. Смысл этого деления следующий. Во-первых, герой может обладать дополнительной способностью Fire Magic, Air Magic, Earth Magic или Water Magic. В этом случае он может более эффективно применять заклинания из соответствующей школы. Во-вторых, некоторые существа обладают врожденным иммунитетом к заклинаниям из той или иной школы. Например, на Efreets совершенно не действует магия Fire. В-третьих, имеются артефакты, усиливающие или ослабляющие заклинания из той или иной школы. К примеру, Orb of Firnament увеличивает на 50 % урон, наносимый магией Air.

Наконец, все заклинания делятся на боевые (подробности в разделе «СРАЖЕНИЯ») и те, что применяются в пути. В последнем случае надо щёлкнуть по кнопке Cast Spell на основном экране.

Полный перечень заклинаний приводится в Help'е, в разделе Section III — Spell Reference.

# СРАЖЕНИЯ

Сражения происходят на гексагональной доске (для лучшей ориентировки «включите» изображение шестигранников, с этой целью щёлкните по кнопке Combat Options и выберите View Hex Grid). Нападающая сторона всегда располагается слева, а защищающаяся — справа. Герои не принимают непосредственного участия в сражениях. Они могут лишь бросать магические заклинания.

## РАССТАНОВКА СИЛ

Если ваш герой обладает дополнительной способностью Tactics (точнее, если его уровень Tactics выше соответствующего уровня противника), то перед началом самой битвы вы можете как угодно переставить своих воинов (в пределах первых 3, 5 или 7 рядов — в зависимости от уровня). Как только добьётесь нужной расстановки, щёлкните по кнопке Start Combat, и сражение начнется.

## ОЧЕРЕДНОСТЬ ХОДА

Ходы делаются поочередно. Право первого хода принадлежит самым быстрым отрядам (с большей характеристикой speed), причем преимущество (при равной скорости) отдается нападающей стороне. Рассмотрим такой пример. Предположим, ваша армия, состоящая из halberdiers [speed=6], marksmen [6], royal griffins [9], zealots [7] и champions [9], напала на армию, состоящую из infernal troglodytes [5], evil eyes [7], minotaur kings [8], manticore [7] и scorpicores [11]. Тогда порядок ходов будет таким: scorpicores [11], royal griffins [9], champions [9], minotaur kings [8], zealots [7], evil eyes [7], manticore [7], halberdiers [6], marksmen [6], troglodytes [5]. Пояснение: самый быстрый отряд — это scorpicores [11], так что первыми ходят именно они, несмотря на то, что напали вы; следующая скоростная группа — это royal griffins [9] и champions [9], и поскольку у противника нет отрядов со скоростью 9, то вы ходите два раза подряд; затем идут minotaurs kings — единственный отряд со скоростью 8 (то есть ходите опять вы, а противник ждет); в следующей группе [7] есть отряды как у вас, так и у противника, но поскольку инициатива принадлежит нападающему, то сначала вы сможете двинуть своих zealots, на что противник ответит ходами evil eyes и manticore; далее — очевидно. На этом весь «цикл» ходов заканчивается, и в новом «цикле» всё начинается опять с ходов scorpicores.

Но вам нет необходимости делать подобные просчеты. Компьютер автоматически определяет очередность ходов, и если настал черед ходить какому-то вашему отряду, то оный отряд выделяется желтым ободком. Единственное, что вы можете сделать, так это пропустить ход выделенного отряда, нажав на кнопку Wait (тогда отряд сможет пойти только в самом конце «цикла»), либо вообще отказаться от хода (жмите на клавишу **Пробел**). В последнем случае считается, что отряд перешел в защитный режим, так что его характеристика Defense увеличится на 20 %.

На очередность ходов может влиять состояние морали. При низком уровне морали отряд может замереть на месте и тем самым потерять право хода. При высоком уровне морали отряд может пойти два раза подряд.

## ХОД

За один свой ход каждый отряд может пойти, атаковать, пойти и атаковать, выстрелить (если есть соответствующее оружие) или применить специальную особенность (если она у него есть).

Дальность хода определяется показателем speed (это попросту число клеточек, на которое можно пойти), а также географическим положением, то есть наличием препятствий (типа гор, деревьев или крепостных стен), через которые не могут перейти пешие воины (летающим юнитам все препятствия, включая крепостные стены, не являются

помехой, они могут свободно перелетать через них). Но вам опять же не нужно ничего просчитывать: все доступные клеточки автоматически выделяются более темным цветом. Чтобы пойти куда-то, надо навести туда курсор и щёлкнуть **левой** кнопкой мыши.

Если в пределах хода есть противник, то можно пойти и атаковать его. Для этого наведите курсор на противника (курсор должен принять форму меча) и щёлкните **левой** кнопкой мыши. Только учтите, что, как правило, можно нападать сразу с нескольких направлений: ориентация курсора-меча будет указывать на ту клеточку, с которой будет совершено нападение.

Стреляющие юниты могут стрелять лишь тогда, когда ни на одной из соседних клеточек не находится противник и если не кончился запас боеприпасов (стрел и т. п.). Чтобы выстрелить, наведите курсор на мишень (курсор должен принять форму стрелы) и нажмите на **левую** кнопку мыши. Если противник находится слишком далеко или на пути встречается какое-либо препятствие, тогда стрелки нанесут только половинный урон. Но вам ничего не нужно высчитывать: в этом случае курсор принимает вид надломленной стрелы. Если же на соседней клеточке находится противник, то стрелять уже нельзя (даже по нему), но зато можно вступить с ним в рукопашную схватку. Правда, в этом случае стрелки наносят (как правило) только половинный урон.

Некоторые воины обладают некоторыми специальными особенностями. Так, например, pit lords могут воскрешать павших воинов. Применение специальной особенности засчитывается за полный ход (нельзя передвинуться на несколько клеточек, а затем применить специальную особенность: либо то, либо другое).

## ПОДСЧЕТ УРОНА

Величина наносимого урона определяется показателем Damage, который всегда колеблется в некоторых пределах. Например, у грифов Damage равен 3 – 6. Это означает, что каждый гриф при своем ударе наносит урон от 3 до 6 у. е. Конкретная величина урона для каждого грифа определяется компьютером случайным образом. Поэтому отряд из 10 грифов может нанести урон от 30 до 60 у. е.

Но на самом деле всё чуть сложнее. Дело в том, что величина наносимого урона всегда модифицируется показателями Attack и Defense нападающего и защищающегося отряда. Конкретно: (1) если Attack нападающего отряда больше Defense защищающегося отряда, тогда величина наносимого урона **увеличивается** на 5 % за каждую единицу разницы Attack-Defense (но в любом случае она не может превысить 400 %); (2) если Attack нападающего отряда меньше Defense защищающегося отряда, тогда величина наносимого урона **уменьшается** на 2 % за каждую единицу разницы Defense-Attack (но в любом случае она не может опуститься ниже 30 %). Пусть, к примеру, 10 грифов (Attack = 8, Defense = 8) напали на 10 скелетов (Attack = 6, Defense = 6). Поскольку Attack грифов больше Defense скелетов на 2 единицы, то величина наносимого грифами урона увеличивается на 2x5 %, то есть на 10 %. В результате она составит от 33 до 66 у. е. Что же будет со скелетами? Жизнь (Health) каждого скелета равна 6, значит, «суммарный запас жизни» их армии: 6x10 = 60. И вот им наносится урон от 33 до 66. В лучшем для скелетов случае они потеряют 33 единицы Health, и у них останется 60-33 = 27 «суммарного запаса жизни». Поскольку 27 = 4x6 + 3, то это означает, что в живых останутся 5 скелетов: 4 полностью здоровых и один раненый (с Health = 3). (Но раненый дерется с той же силой, что и здоровый, просто его убить легче.) В худшем же для скелетов случае им будет нанесен удар в 66 у. е., которого они не смогут вынести.

Но и это ещё не всё. Дело в том, что к показателям Attack и Defense воинов плюсуются соответствующие показатели Attack и Defense их героев. Пусть в рассмотренном выше случае грифы воюют под предводительством героя с Attack = 2, а у героя скелетов Defense = 9. Тогда модифицированный показатель Attack грифов будет 8 + 2 = 10, а модифицированный показатель Defense скелетов возрастет до 6 + 9 = 15. Ситуация измени-

лась: теперь Attack нападающих меньше Defense защищающихся на 5 единиц. Следовательно, величина наносимого грифами урона уменьшится на 5x2 %, то есть на 10 %, что составит от 27 до 54 у. е. Как видно, теперь в любом случае останется «в живых» хотя бы один скелет.

Если Luck больше 0, то есть вероятность, что отряду подвернется удача и он нанесет урон **двойной** силы (в последнем примере с грифами: от 54 до 108 у. е.).

Наконец, имеются магические заклинания и артефакты, модифицирующие Damage, Attack или Defense. Например, «благословленные» отряды (магия Bless) наносят удар **максимальной** силы, а «сглаженные» (магия Curse) — удар **минимальной** силы.

## ПРИМЕНЕНИЕ МАГИИ

За один «цикл» ходов герой может применить только одно заклинание. Чтобы сделать это, нажмите на кнопку Cast Spell. Появится магическая книга (spell book), из которой можно выбрать любое заклинание (если у вас достаточно маны), щёлкнув по нему **левой** кнопкой мыши (саму книгу можно листать, щёлкая **левой** кнопкой мыши по загнутому углу книги). Если заклинание «глобального» действия (типа Armagedon), то оно сработает сразу же. Если это усиливающее (типа Bless) или ослабляющее заклинание (типа Curse), тогда надо указать, соответственно, свой отряд или отряд противника, к которому вы хотите применить заклинание, наведя на него курсор. Если цель выбрана верно, тогда курсор примет форму раскрытой книги, а вам останется только нажать на **левую** кнопку мыши. Наконец, бывают заклинания, «бьющие по площадям» (типа Cold Ring), их можно применять где угодно, а область их воздействия выделяется темным цветом.

Сила или продолжительность действия заклинания определяется показателем Power героя. Например, заклинание Magic Arrow наносит урон, равный десятикратному значению Power плюс ещё 10 (то есть при Power = 5 урон равен 60). Если же заклинание не непосредственно боевое, а только усиливает или ослабляет воинов, то оно длится ровно столько «циклов», какова Power наложившего его героя. Заметьте, что магия наносит прямой урон, не зависящий от показателя Defense того отряда, к которому она применяется (например, если Magic Missile должна нанести урон 60, то точно такой урон она и нанесет, независимо от защищенности отряда).

Применяя заклинания, учтите, что многие воины обладают врожденным иммунитетом к некоторым видам магии. Так, например, совершенно бесполезно бить Efreets огненными шарами (fireballs), так как на этих тварей вообще не действует магия из школы Fire. Другие воины могут обладать частичным иммунитетом (Resistance), но уже по отношению ко всем заклинаниям. Например, гномы (dwarves) обладают Resistance в 20 %, то есть с вероятностью в 20 % (в одном случае из пяти) на них вообще не подействует какое-либо заклинание.

Наконец, имеются артефакты, повышающие сопротивляемость к магии либо усиливающие её воздействие. Например, Surcoat of Counterpoise повышает Resistance на 10 %, a Orb of Firmament увеличивает на 50 % эффект от применения магии из школы Air. Некоторые артефакты дают иммунитет всей армии по отношению к каким-то заклинаниям. Например, если герой обладает артефактом Pendant of Dispassion, то его воины не подвержены Berserk'у.

## ОСАДА ГОРОДОВ

Если в городе построен Fort, Citadel или Castle, тогда при атаке на него обороняющиеся оказываются под защитой крепостных стен. Более того, цитадель добавляет центральную башню и ров с водой, а замок дает ещё две стрелковые башни и повышает прочность крепостных стен. Атакующей стороне автоматически придается катапульта.

Крепостные стены играют роль препятствия: через них не могут пройти пешие воины, а эффективность стрельбы через стены понижается вдвое (вдвое меньше наносимый

урон). Но летающие юниты могут спокойно перелетать через стены. Кроме того, защитники могут свободно выходить навстречу врагу через навесной мост.

Единственный способ пешим юнитам прорваться в город — через брешь, пробитую катапультой. Катапульта стреляет один раз за «цикл» и с некоторой вероятностью может разрушить один фрагмент стены (или одну из башен). Вы можете управлять катапультой лишь в том случае, если ваш герой обладает дополнительной способностью Ballistic (вероятность разрушения стены тем выше, чем выше уровень этой способности).

Водяной ров (если он есть) служит своеобразным тормозом: любой юнит, попавший в ров, автоматически теряет весь оставшийся запас хода (пеший юнит может преодолеть водяной ров как минимум за два хода). Помимо этого, у созданий, оказавшихся во рву, автоматически уменьшается Defence skill.

Из башен ведется автоматический обстрел нападающих (один раз за «цикл»), пока эти башни не будут разрушены. Чем больше в городе построено зданий (включая апгрейды), тем больше убойная сила башен.

## СРАЖЕНИЯ С НЕЙТРАЛАМИ

Это то, чем вам предстоит заниматься большую часть времени, так как почти все стратегические проходы и подступы к полезным местам блокируются отрядами нейтральных монстров. Прежде чем бросаться в битву, узнайте, с кем вам предстоит сражаться. Для этого наведите курсор на отряд монстров и нажмите на **правую** кнопку мыши. Появится информация о типе монстров и будет приблизительно указано их количество:

Few: от 1 до 4
Several: от 5 до 9
Pack: от 10 до 19
Lots: от 20 до 49
Horde: от 50 до 99
Throng: от 100 до 249
Swarm: от 250 до 499
Zounds: от 500 до 999
Legion: свыше 1 000

Однако встреча с монстрами может закончиться и мирным путем. Во-первых, если ваши силы примерно равны и в вашей армии есть воины того же типа, что и монстры, то монстры с большой вероятностью захотят присоединиться к вам. Во-вторых, если ваша армия гораздо сильнее отряда монстров, то монстры либо обратятся в бегство, либо предложат присоединиться к вам за определенную сумму (вероятность такого исхода тем больше, чем выше уровень Diplomacy вашего героя). Но вы всегда можете отказаться от мирных сделок и вступить в сражение ради приобретения опыта. Приобретенный опыт примерно равен стоимости монстров, поделенной на 10.

Точное число монстров, а также их желание присоединиться к вам можно узнать с помощью магии Visions.

## БОЕВЫЕ МАШИНЫ

Имеются три типа боевых машин, которые могут дополнительно придаваться во время боя каждому герою:

Ballista — баллиста, стреляет один раз за «цикл»; выстрел происходит автоматически (компьютер сам выбирает мишень), если герой не обладает дополнительной способностью Artillery. Если же герой обладает указанной способностью, тогда вы получаете возможность самостоятельно выбирать цель стрельбы; чем выше уровень Artillery, тем выше вероятность того, что баллиста нанесет двойной урон;

First Aid Tent — полевой госпиталь, служит для восстановления здоровья раненых. Если ваш герой обладает дополнительной способностью First Aid, тогда вы получаете воз-

можность выбирать, кого лечить (в противном случае компьютер делает это автоматически). Чем выше уровень First Aid, тем больше h.p. можно восстановить (от 50 до 100). Лечить можно только один раз за «цикл» ходов;

Ammo Cart — обеспечивает неограниченный запас боеприпасов для всех стреляющих воинов.

Боевые машины не могут двигаться во время боя, но их можно уничтожить, как и любой другой юнит.

Боевые машины можно покупать в тех городах, где построена кузница (Blacksmith). Только учтите, что каждая кузница поставляет только какой-нибудь один вид боевых машин в зависимости от типа города. Кроме того, в некоторых сценариях попадаются Machine Factory, где можно купить на выбор любую машину.

## ТАКТИЧЕСКИЕ СОВЕТЫ

Один из основных принципов ведения боя — всем скопом на одного. Дело в том, что каждый юнит, как правило, только один раз отвечает ударом на удар. (Бывают исключения: например, грифы могут контратаковать 2 раза, а королевские грифы — неограниченное число раз.) Если, к примеру, три ваших отряда друг за другом атакуют один и тот же отряд противника, тогда «получит сдачи» только первый напавший, а два остальных нанесут удары совершенно безвредно для себя. Поэтому всегда подгадывайте так, чтобы один и тот же отряд противника мог быть атакован сразу несколькими вашими отрядами. С этой целью бывает иногда выгодно выждать (жмите на кнопку Wait), пока противник сам не подойдет поближе.

Второй принцип: блокировать стрелков противника и защищать своих стрелков. Дело в том, что стреляющие отряды в рукопашном бою наносят противнику, как правило, только половинный урон по сравнению со случаем, когда они стреляют по нему. (Хотя бывают исключения: например, к титанам это не относится.) Поэтому рекомендуется самых быстроходных воинов бросать на стрелков противника, а с помощью тихоходных защищать своих.

## ИТОГ СРАЖЕНИЙ

Сражение заканчивается, как правило, тогда, когда полностью будет разгромлена армия одного из героев. Но есть ещё две возможности. Первая: герой может сдаться (surrender) другому герою. В этом случае он платит выкуп за вывод оставшейся части армии и сохраняет все свои артефакты. Вторая: герой бежит (retreat) с поля боя. В этом случае он ничего не платит, зато теряет всю армию; артефакты остаются при нём. Если же армия героя была полностью разбита, тогда все его артефакты переходят к герою-победителю.

В любом случае герой не «умирает», а поступает в «общий котел» рекрутов, так что может быть снова нанят в любом из городов (весь опыт и все умения героя сохраняются).

# АРТЕФАКТЫ

Артефакты — это волшебные предметы, усиливающие героя и его армию. Артефакты обычно разбросаны по всей карте, и подступы к ним достаточно хорошо охраняются (и тем лучше, чем «круче» артефакт). Так что сначала надо перебить охрану. Но даже и после того, как вы «наедете» на артефакт, есть вероятность, что появится скрытая охрана и вам предстоит сражаться ещё. Кроме того, иногда за артефакт предлагают выложить некую сумму денег, и совсем редко артефакт дается только герою, обладающему определенной дополнительной способностью (например, Leadership).

Есть ещё три способа получения артефактов. Первый: если вы полностью разобьёте армию вражеского героя, то все его артефакты (если они есть) перейдут к вам. Второй: в городах типа Dungeon и Tower можно возводить Artifact Merchants и покупать там арте-

факты за золото или прочие ресурсы. Третий: как правило, артефакт дает Shipwreck Survivour, «выживший в кораблекрушении», а также изредка артефакты попадаются в сундучках (chests).

В HoMM2 была несуразность, что любой герой мог тащить с собой неограниченное число артефактов и все они «работали». В HoMM3 с этим покончено: введена RPG'шная «кукольная система» экипировки героя. Действуют только те артефакты, что надеты на героя: щит, меч, кольчуга, сапоги и пр., и всё в единственном экземпляре. То, что надеть уже нельзя, помещается в слотах под фигурой героя. Если что-то «лишнее», то лучше передать этот артефакт другому герою.

В игре 128 артефактов. Перечислять их все нет никакой надобности. Произведем только общую классификацию.

Самую большую группу (их 38 штук) составляют артефакты, повышающие основные характеристики героев. Имеется 5 мечей/дубинок, повышающих Attack от +2 до +6; 5 щитов, повышающих Defense от +2 до +6; 5 кольчуг, повышающих Power от +1 до +5, и 5 шлемов, увеличивающих Knowledge от +1 до +5. Восемь артефактов повышают сразу Attack и Defense либо Power и Knowledge (от +1 до +4). Шесть артефактов увеличивают сразу все характеристики (от +1 до +6). Наконец, имеются четыре артефакта, повышающие одну характеристику за счет другой: Titan's Gladius дает +12 Attack, -3 Defense; Sentinel's Shield дает +12 Defense, -3 Attack; Thunder Helm дает +10 Knowledge, -2 Power; Titan's Cuirass дает +10 Power, -2 Knowledge.

12 артефактов дают бонус (5 %, 10 % или 15 %) к следующим дополнительным способностям: archery, resistance, necromancy, eagle eye.

Теперь о магии. Имеются четыре книги, дающие обладателю знания всех заклинаний из соответствующей школы. Колпак Spellbinder's Hat дает знание всех заклинаний 5-го уровня. Spell Scroll приносит знание только какого-то одного заклинания. Имеются 4 Orb'a, увеличивающие на 50 % урон, наносимый магией соответствующей школы. Три артефакта увеличивают длительность заклинаний (на 1, 2 и 3 «цикла»). Девять артефактов придают иммунитет к следующим заклинаниям (каждый — по одному): dispel, berserk, blind, curse, death ripple, destroy undead, hypnotize, lightning, forgetfulness; Orb Of Vulnerability устраняет естественную сопротивляемость к магии всех воинов на поле боя. Reconter's Cloak не дает возможности применять в битве заклинания выше второго уровня, а Orb of Inhibition вообще запрещает использование любой магии. Наконец три артефакта увеличивают скорость восстановления маны (по 1, 2 и 3 в день).

Удача и мораль. В этой категории всего 10 артефактов. Три из них повышают мораль на единицу, ещё три — удачу (тоже на единицу). Есть и два «комбинированных»: один дает +1 Luck и +1 Morale, другой дает +3 Luck и +3 Morale. Spirit of Opression делает мораль нейтральной (у обеих враждующих сторон), а Hourglass of the Evil Hour делает нейтральной удачу.

Ресурсы. Имеется по одному артефакту, увеличивающему на единицу поступление каждого ресурса, кроме золота. Для золота же предусмотрено 3 артефакта, дающих 500, 750 и 1 000 gold в день.

«Сборная статуя». Есть 5 артефактов, имеющих вид пяти разных кусков одной статуи (голова, торс и пр.). Данный артефакт надо привезти в любой город, и пусть герой с этим артефактом остается там. Это увеличит прирост воинов соответствующего уровня. Например, Torso of Legion дает +3 к приросту воинов 4-го уровня.

Маневренность. Angel Wings позволяет летать, а Boots of Legion — гулять по воде. Два артефакта увеличивают скорость передвижения по суше, ещё два — по морю. Три артефакта увеличивают скорость передвижения воинов на поле боя (на 1, 2 и 3). Golden Bow позволяет стрелять через препятствия и на любые расстояния без «штрафа».

Сдача (surrender). Три артефакта уменьшают стоимость сдачи. Shackles of War вынуждает биться до победного конца (никто не может сдаться или сбежать с поля боя).

Наконец, 2 артефакта увеличивают (на 1) радиус обзора, а 3 артефакта повышают здоровье всех воинов (на 1 или 2).

«Отрицательные» артефакты, бывшие в HoMM2, теперь вообще отсутствуют.

# ЧАША ГРААЛЯ

Это самый главный артефакт в игре. В ряде сценариев его может не быть вообще, а в некоторых сценариях обладание им может быть целью миссии. Сначала необходимо установить её местонахождение. Для этого собирается карта по отдельным кусочкам. Эти кусочки «даются» обелисками (obelisks). Чтобы получить такой кусочек, один из ваших героев должен добраться до обелиска. Местоположение артефакта на карте указывается крестиком. Можно и не собирать вообще все кусочки, если вы сможете «опознать» место ещё раньше (только учтите, что на карте не показываются города, шахты и прочие сооружения).

Как только вам станет ясно, где зарыта Чаша Грааля, направьте в это место одного из своих героев. Затем дайте ему задание «копать», щёлкнув по кнопке Adventure Options, а затем — по Dig. Только учтите, что на раскопки уходит весь день (герой может начать копать только в том случае, если в этот день он вообще не двигался). Вам может и не повезти с первого раза, даже если вы совершенно точно нашли место, отмеченное крестиком. Считается, что карта может быть не совсем точной, так что артефакт может находиться в любой из соседних клеточек. Тогда придется порыться и там.

Как только вы нашли Чашу Грааля, сразу же везите её в один из своих городов (не забывайте, что её у вас могут отбить, как и всякий другой артефакт). Как только Чаша будет доставлена, в городе будет автоматически возведено какое-то Чудо Света, дающее этому городу существенный бонус. Какой именно бонус — это зависит от типа города. Но в городе любого типа Чудо приносит 5 000 золотых в день и увеличивает на 50 % скорость прироста воинов в данном городе. Кроме того:

Colossus (Castle): +2 Morale всем героям;

Spirit Guardian (Rampart): +2 Luck всем героям;

Carnivorous Plant (Fortress): +10 Attack и +10 Defense герою, обороняющему этот город;

Warlords' Monument (StrongHold): +20 Attack герою, обороняющему этот город;

Guardian of Earth (Dungeon): +12 Power герою, обороняющему этот город;

Soul Prison (Necropolis): +20 % Necromancy всем героям, обладающим этой способностью;

Deity of Fire (Inferno): каждая неделя становится неделей импа;

Skyship (Tower): открывает всю карту, +15 Knowledge герою, обороняющему этот город;

Если город будет завоеван, то и Чудо Света перейдет, естественно, к победителю.

# КВЕСТЫ

В ряде сценариев предусмотрены квесты. Квесты даются в «хижинах» или «деревьях» (Seer's Hut, Paige the Seer). Квест — это задание найти какой-нибудь артефакт и доставить его владельцу. Это задание дается на группу героев, и взять квест может один герой, найти артефакт — другой, а доставить его по месту назначения — третий. Согласие взять квест вас ни к чему не обязывает. Ничего не произойдет, если вы не выполните задание или оставите артефакт себе. Но всё же лучше возвращать артефакт владельцу, так как вознаграждение бывает очень щедрым. Если вы забыли, в чем заключается квест, щёлкните по кнопке Quest Log на основном экране или на экране героя.

# ПОЛЕЗНЫЕ МЕСТА

Примерно половину своего времени герои заняты тем, что обшаривают на карте всякие полезные места, дающие тот или иной бонус. Ниже мы приводим полный перечень таких мест.

## РЕСУРСЫ

**«Одноразовые» места.** Эти места можно посещать только один раз, после чего они, как правило, исчезают с карты (а если не исчезают, то вторичное их посещение уже ничего не дает).

**Crystal, Mercury, Gems, Sulfur:** дает 3—6 единиц соответствующего ресурса.

**Ore, Wood:** дает 5—10 единиц соответствующего ресурса.

**Gold:** дает от 500 до 1 000 золотых.

**Treasure Chest:** дает золото (от 1 000 до 2 000) или опыт (от 500 до 1 500) — на выбор. Очень редко (с вероятностью в 5 %) можно найти артефакт.

**Campfire:** дает от 400 до 600 золотых и 4—6 единиц какого-то ресурса, кроме золота (это определяется случайным образом).

**Skeleton:** с вероятность в 20 % можно найти артефакт (либо ничего).

**Wagon:** можно найти артефакт и 2—5 единиц какого-то ресурса, кроме золота.

**Sea Chest:** можно найти 1 500 золотых и, возможно, артефакт (с вероятностью в 10 %). В 20 % случаев сундучок оказывается пустым.

**Floatsam:** с равной вероятностью можно обнаружить 5 Wood, либо 5 Wood и 200 Gold, либо 10 Wood и 500 Gold, либо не найти вообще ничего.

**Shipwreck Survivor:** всегда дает артефакт.

**Scholar**: дает либо магическое заклинание, либо дополнительную способность, либо повышает на 1 одну из основных характеристик героя.

**«Еженедельные» места.** Помимо шахт, дающих постоянный приток ресурсов их обладателю, существуют ещё и места, в которые надо наведываться 1 раз в неделю, чтобы получить тот или иной ресурс:

**Water Wheel**: дает 500 золотых (в первую неделю) или 1 000 золотых (все остальное время).

**Windmill:** дает от 3 до 6 единиц какого-то ресурса, кроме леса и золота (вид ресурса определяется случайным образом).

**Mystical Garden**: с равной вероятностью дает либо 500 Gold, либо 5 Gems.

**Lean To:** от 1 до 4 какого-либо ресурса, кроме золота.

## СОКРОВИЩНИЦЫ

Охраняются стражниками. Перебив всю стражу, можно забрать сокровища (помимо этого, вы получаете солидный опыт, выиграв сражение). Можно посещать только один раз (вторичное посещение ничего не дает).

**Imp Cache:** стража — от 100 до 300 импов (imps); сокровища — от 1 000 до 5 000 золота и от 2 до 6 единиц ртути.

**Crypt:** стража — от 20 скелетов и 20 зомби до 20 скелетов, 20 зомби, 10 wights и 10 вампиров; сокровища — от 1 000 до 5 000 золота и, возможно, артефакт. Вторичное посещение понижает мораль на единицу.

**Medusa Stories:** стража — от 20 до 50 медуз; сокровища — от 2 000 до 5 000 золота и от 5 до 10 единиц серы.

**Dwarven Treasury:** стража — от 50 до 150 гномов (dwarves); сокровища — от 2 500 до 7 500 золота и от 2 до 10 кристаллов.

**Derelict Ship:** стража — от 20 до 60 water elementals; сокровища — от 3 000 до 6 000 золота.

**Naga Bank:** стража — от 10 до 30 nagas; сокровища — от 4 000 до 12 000 золота и от 8 до 24 gems.

**Cyclops Stocplile:** стража — от 20 до 50 циклопов; сокровища — от 4 до 10 единиц каждого ресурса.

**Dragon Utopia:** стража — от 16 до 26 драконов всех мастей; сокровища — от 20 000 до 50 000 золота и 4 артефакта.

**Shipwreck:** стража — от 10 до 50 wights; сокровища — от 2 000 до 5 000 золота и, возможно, артефакт. Вторичное посещение понижает мораль на единицу.

**Pyramid:** стража — 40 gold golems и 20 diamond golems; после победы дает заклинание 5-го уровня (если герой может выучить заклинание этого уровня, иначе заклинание просто пропадает). Вторичное посещение понижает удачу на 2.

**Warrior's Tomb:** всегда можно раздобыть артефакт, но после посещения мораль падает на 3 пункта.

**Abandoned Mine:** стража — от 50 до 100 троглодитов; после победы шахта начинает нормально работать.

## ГЕРОИ

Есть ряд мест, увеличивающих основные характеристики героев. Каждое место каждый герой может посещать с пользой для себя только один раз.

**Learning Stone**: дает +1 000 experience.

**Tree of Knowledge**: дает +1 уровень за 10 gems, либо за 2 000 золота, либо бесплатно (с равной вероятностью).

**Sirens** (на море): теряется 30 % армии, но обретается опыт: 1 experiense за каждую единицу здоровья потерянных воинов.

**Mercenary Camp**: +1 Attack.

**Marletto Tower**: +1 Defense.

**Star Axis**: +1 Power.

**Garden of Revelation**: +1 Knowledge.

**Scool of War**: +1 Attack или +1 Defense, на выбор, за 1 000 золотых.

**Scool of Magic**: +1 Power или +1 Knowledge, на выбор, за 1 000 золотых.

**Arena**: +2 Attack или +2 Defense, на выбор.

**Library of Enlightment**: +2 Attack, +2 Defense, +2 Power, +2 Knowledge (но герой должен обладать высоким уровнем Diplomacy или быть уже достаточно развитым).

Некоторые места повышают удачу и/или мораль в предстоящем сражении (после битвы можно вернуться и вновь «подзарядиться» на следующее сражение).

**Fountain of Youth**: +1 Morale (и +4 movement до конца дня).

**Watering Hole**: +1 Morale (и +4 movement до конца дня).

**Buoy** (на море): +1 Morale.

**Temple**: +1 Morale (+2 Morale на седьмой день каждой недели).

**Faerie Ring**: +1 Luck.

**Mermaids** (на море): +1 Luck.

**Swan Pond**: +2 Luck, но герой остается там на весь день.

**Rally Flag:** +1 Morale, +1 Luck (и +4 movement до конца дня).

**Idol of Fortune:** +1 Morale, +1 Luck на седьмой день каждой недели; иначе +1 Morale по четным дням или +1 Luck — по нечетным.

**Fountain of Fortune**: изменяет удачу от -1 до +3.

**Witch Hut:** дает какую-то одну дополнительную способность (на уровне Basic), кроме Leadership и Necromancy (эта способность определяется случайным образом).

**University:** можно выучить любую из четырёх новых способностей (хоть все), но за деньги (2 000 золотых за каждую).

## МАГИЯ

**Shrine of Magic Incantation**: дает заклинание 1-го уровня.

**Shrine of Magic Gesture**: дает заклинание 2-го уровня.

**Shrine of Magic Thought**: дает заклинание 3-го уровня.

**Magic Well**: полностью восстанавливает запас маны.

**Magic Spring**: не только восстанавливает запас маны, но и удваивает его.

## РАЗНОЕ

**Lighthouse**: обладание маяком увеличивает дальность хода по морю (+5 movement). Маяки обладают кумулятивным эффектом, то есть два маяка дают уже +10 movement.

**Stables**: посещение конюшен увеличивает дальность хода (пешком) героя на всю оставшуюся неделю (+6 movement). Кроме того, Cavaliers автоматически апгрейдятся до Champions.

**Redwood Observatory, Pillar of Fire**: вскрывает часть местности на значительном от себя расстоянии.

**Hut of Magi**: вскрывает часть местности вокруг Eye of the Magi.

**Cartographer**: вскрывает всю карту в миссии за 1 000 золотых. Причем картограф может открыть либо всю сушу, либо всё море.

**Monolith One Way**: телепортер «в одну сторону». Входить можно только в Entrance, а выходить — через Exit.

**Monolith Two Way**: телепортер в обе стороны.

**Whirlpool**: морской телепортер; при перемещении гибнет 50 % от самого слабого отряда.

**Keymaster's Tent**: дает ключи к **Border Guard.**

**Hill Fort**: делает апгрейд всем воинам в армии посетившего героя. Самые слабые войска улучшаются бесплатно.

**Machine Factory**: можно купить Ballista, First Aid Tent или Ammo Cart.

**Black Market**: можно купить артефакт.

**Shypyard**: можно купить корабль.

**Prison**: из тюрьмы можно освободить неплохого героя, который перейдет на вашу сторону (бесплатно).

**Altar of Sacrifice**: можно пожертвовать каким-то артефактом или воинами ради получения опыта. Герои из замков Stronghold и Fortress могут жертвовать и тем и другим; герои из Castle, Rampart и Tower — только артефактами, а из Inferno, Necropolis и Dungeon — только воинами.

**Paige the Seer, Seer's Hut**: здесь можно получить квест.

**Garrison**: гарнизоны прикрывают стратегически важные направления; после победы там можно оставлять и своих воинов. Часть гарнизонов обладает магической защитой (нельзя применять магию).

**Sanctuary**: герой не может быть атакован, если он находится там.

# СПЕЦИАЛЬНЫЕ УМЕНИЯ

Подробные характеристики всех воинов приведены в Help'е, в разделе Section III — Town and Creature Reference. Поэтому мы не будем приводить их здесь, а упомянем только о специальных умениях воинов.

ПРИМЕЧАНИЕ: фраза «нет штрафа в рукопашном бою» относится к стреляющим воинам. Она означает, что и в рукопашном бою воины дерутся так же сильно, как и стреляют (в противном случае в рукопашном бою они наносят только половинный урон).

## CASTLE

**Merkshmen** — стреляют 2 раза подряд.

**Griffins & Royal Griffins** — грифы способны контратаковать 2 раза, а королевские грифы — неограниченное число раз.

**Crusaders** — наносят 2 удара за одну атаку.

**Zealots** — нет штрафа в рукопашном бою.

**Cavaliers & Champions** — наносят дополнительный урон при «разгоне» (когда сначала едут на противника, а затем ударяют по нему): +5 % за каждую клеточку.

**Angels & Archangels** – наносят урон в 150 % при нападении на **Devils**. Архангелы могут воскрешать убиенных союзников (один раз за «цикл»).

## DUNGEON

**Troglodytes & Infernal Troglodytes** – обладают иммунитетом по отношению к заклинанию Blind.

**Harpies & Harpy Hags** – после атаки возвращаются на место; кроме того, Harpy Hags не дает противнику возможности сразу же ответить ударом на удар.

**Beholders $ Evil Eyes** – нет штрафа в рукопашном бою.

**Medusas & Medusa Queens** – в рукопашном бою могут с вероятностью в 20 % обратить противника в камень. Окаменевшие воины не могут двигаться в течение трёх «циклов», если только по ним раньше не будет нанесен удар, который и выведет их из этого состояния.

**Manticores & Scorpicores** – в рукопашном бою могут с вероятностью в 20 % парализовать противника. Парализованные воины не могут двигаться в течение трёх «циклов», если только по ним раньше не будет нанесен удар, который и выведет их из этого состояния.

**Red Dragons & Black Dragons** – красные драконы обладают иммунитетом ко всем магическим заклинаниям ниже 4-го уровня; на черных драконов не действует вообще никакая магия, и они наносят урон в 150 % гигантам (**Giants**) и титанам (**Titans**).

## FORTRESS

**Serpent Flies & Dragon Flies** – при ударе снимают с противника любое полезное заклинание (типа Stone Skin, Bless и т. п.).

**Basilisks & Greater Basilisks** – в рукопашном бою могут с вероятностью в 20 % обратить противника в камень. Окаменевшие воины не могут двигаться в течение трёх «циклов», если только по ним раньше не будет нанесен удар, который и выведет их из этого состояния.

**Mighty Gorgons** – в рукопашном бою могут с вероятностью в 10 % убить своим дыханием одного воина на каждые 10 mighty gorgons (независимо от его здоровья: будь это хоть дракон или архангел).

**Wyvern Monarchs** – в рукопашном бою могут с некоторой вероятностью отравить первого воина из отряда противника. Яд действует три «цикла», и при этом воин теряет 50 % здоровья за каждый цикл. Устранить яд можно только с помощью заклинания Cure.

**Hydras & Chaos Hydras** – атакуют сразу все смежные с собой клетки, на которых находится противник; противник не может ответить контрударом.

## INFERNO

**Familiars** – перекачивают своему герою 20 % маны, потраченной героем противника.

**Magogs** – кидаются огненными шарами (fireblasts), которые поражают не только цель, но и все соседние клеточки (как заклинание Fireball).

**Cerberi** – имеют три головы, а потому могут атаковать одновременно до трёх отрядов противника, находящихся в смежных клеточках.

**Pit Lords** – один раз за всё сражение могут воскресить павший союзный отряд в качестве демонов (demons). Число воскресших не может превышать число pit lords.

**Efreet & Efreet Sultans** – обладают иммунитетом по отношению ко всем заклинаниям из разряда Fire Magic. Наносят джинам (genies) урон в 150 %. Efreet Sultans обладают естественным защитным полем на манер магии Fire Shield.

**Devils & Arch Devils** – могут телепортироваться на любую клеточку поля боя. Противник не может контратаковать. Наносят ангелам (angels) урон в 150 % и понижают на единицу удачу противника.

## NECROPOLIS

**Zombies** – в рукопашном бою могут с вероятность в 20 % вызвать заболевание противника. У заболевших воинов показатели атаки (attack) и защиты (defense) понижаются на 2 сроком на три «цикла».

**Wights & Wraiths** – раненые твари полностью регенерируют свое здоровье в начале каждого «цикла». Сам факт присутствия **Wraith** на поля боя приводит к тому, что запас маны героя противника уменьшается на 2 единицы за каждый «цикл».

**Vampires & Vampire Lords** – противник не может ответить ударом на удар. Vampire Lords могут воскрешать своих павших товарищей, добавляя своему отряду количество здоровья, равное нанесенному урону (этот фокус не проходит только в сражениях с элементалями и с другой нежитью).

**Liches & Power Liches** – стреляют смертоносным облаком, которое поражает не только мишень, но и всех «живых» (то есть **не undead**) воинов в соседних клетках.

**Black Knights & Dread Knights** – в рукопашном бою могут с вероятностью в 20 % наложить на противника заклинание Curse. Dread Knights также с вероятностью в 20 % наносят удар двойной силы.

**Bone Dragons & Ghost Dragons** – само их присутствие на поле боя понижает на 1 мораль (morale) противника. Ghost Dragons в рукопашном бою с вероятностью в 20 % могут уменьшить в два раза здоровье всех воинов отряда.

## RAMPART

**Dwarves & Battle Dwarves** – обладают двадцати- и сорокапроцентной сопротивляемостью к враждебной магии соответственно.

**Grand Elves** – стреляют два раза подряд.

**Pegasi & Silver Pegasi** – противнику требуется использовать на 2 spell points больше, чтобы применить то или иное заклинание.

**Dendroid Guards & Dendroid Soldiers** – обвивают противника корнями и тем самым обездвиживают его до тех пор, пока не двинутся сами или не будут убиты. Однако противник может сражаться в полную силу, стоя на месте.

**Unicorns & War Unicorns** – с вероятностью в 20 % ослепляют противника (аналог магии Blind). Излучают магическую ауру, которая придает 20 % сопротивляемости к магии всем своим воинам на соседних клетках.

**Green Dragons & Gold Dragons** – зеленые драконы обладают иммунитетом ко всем заклинаниями ниже 4-го уровня; золотые драконы подвержены воздействию заклинаний только 5-го уровня.

## STRONGHOLD

**Wolf Raiders** – наносят два удара в ходе своей атаки.

**Ogre Magi** – один раз за «цикл» может набрасывать заклинание Bloodlust на любой союзный отряд.

**Thunderbirds** – с вероятностью в 20 % наносят дополнительный удар (магия Lightning), равный десятикратному количеству thunderbirds.

**Cyclops & Cyclops Kings** – подобно катапульте, могут обстреливать камнями крепостные стены. Простые циклопы наносят урон на уровне Basic Ballistics, а циклопы-короли – на уровне Advanced Ballistics.

**Behemots & Ancient Behemots** – снижают показатель Defense атакованного отряда на 40 % и 80 % соответственно.

## TOWER

**Stone Golems & Iron Golems** – получают только урон в 50 % и 20 % соответственно при воздействии на них магии.

**Magi & Arch Magi** – нет штрафа в рукопашном бою. Снижают стоимость применения заклинаний (своего героя) на 2 единицы. Arch Mages наносят полный (а не половинный) урон при обстреле противника, укрывшегося за крепостными стенами.

**Genies & Master Genies** – наносят урон в 150 % **Efreets**. Один раз за «цикл» Master Genies может применить к союзным воинам какое-то полезное заклинание (какое именно — это определяется случайным образом).

**Nagas & Naga Queens** – противник не может ответить ударом на удар.

**Giants & Titans** – обладают иммунитетом по отношению к заклинаниям, воздействующим на разум (Hypnotise, Berserk и т. п.). Титаны наносят урон в 150 % черным драконам (black dragons) и не имеют штрафа в рукопашном сражении.

ПРИМЕЧАНИЕ: все драконы, кроме Bone Dragon и Ghost Dragon, прожигают своим пламенем сразу две клетки по направлению удара (так что могут подпалить и своих).

В игре встречаются и нейтральные твари, не связанные с городами какого-либо типа. Их можно нанимать только в некоторых специальных местах на карте. (Кроме того, элементалей можно вызывать прямо на поле боя с помощью магических заклинаний.) Но чаще всего они выступают в качестве стражи, охраняющей что-либо.

К нейтральным тварям относятся элементали (elementals) и големы (golems). Все они имеют нейтральную мораль и обладают иммунитетом к яду. Кроме того:

**Air Elementals** – обладают иммунитетом к заклинаниям Blind и Meteor Shower. Получают двойное повреждение от Firestorm, Lightning Bolt и Chain Lightning;

**Earth Elementals** – обладают иммунитетом к заклинаниям Firestorm, Lightning Bolt и Chain Lightning. Получают двойное повреждение от Meteor Storm;

**Fire Elementals** – обладают иммунитетом ко всем заклинаниям из школы Fire Magic. Получают двойное повреждение от Ice Ray и Frost Ring;

**Water Elementals** – обладают иммунитетом к Ice Ray и Frost Ring. Получают двойное повреждение от Firewall, Combustion, Fireblast и Fireshield;

**Gold Golem** — обладают сопротивляемостью в 80 % к магии;

**Diamond Golem** – обладают сопротивляемостью в 95 % к магии.

# НЕСКОЛЬКО СОВЕТОВ

1. Часто бывает полезно иметь хотя бы по 1 – 2 самых быстроходных юнита (из тех, что доступны вам в настоящий момент). Пусть эти юниты не участвуют в сражении (если это не суперъюниты), зато они могут дать вам возможность первым применить магию.

2. Если герой специализируется на магии, то выгоднее развивать у него Defense, а не Attack (например, при заходе на арену есть возможность такого выбора). Ведь такой герой воюет преимущественно заклинаниями, поэтому важно, чтобы его войска продержались как можно дольше.

3. Если у вас есть сильный маг, знающий заклинание Armageddon (это очень сильная магия, воздействующая сразу на всех), то дайте ему несколько черных драконов и ведите его в бой. Далее смело применяйте Armageddon, так как на черных драконов вообще никакая магия не действует. (Если нет черных драконов, то возьмите каких-нибудь быстроходных тварей, обладающих хорошим здоровьем, и защитите их сначала с помощью Anti-Magic.)

4. Заклятие Haste или Teleport очень полезно применять к гидрам. Благодаря этому гидр можно сразу же кинуть в самую гущу врага, и они наделают немало вреда, поскольку за один удар атакуют сразу все смежные клеточки. Заклинание Haste также полезно применять к гарпиям (точнее, к Harpy Haggs). Дело в том, что после атаки эти твари возвращаются на исходную точку, не давая противнику ответить контратакой. А благодаря Haste гарпии смогут перелетать чуть ли не на противоположный конец поля боя, превращаясь тем самым в своеобразных «бомбардировщиков дальнего действия».

5. Если у вас есть заклинания Fly или Dimension Door, то не обязательно биться с кем-то. Просто «перешагните» через него, как через обычное препятствие.

6. Самая полезная из всех боевых машин — это полевой госпиталь (особенно полезна, если ваш герой обладает умением First Aid). Ценность госпиталя даже повышается к концу игры — благодаря ему вы можете поддерживать жизни своих супермонстров, восстанавливая за каждый «цикл» до 100 хит-поинтов!

7. Обратите внимание, что в ряде мест (Cursed Ground) нельзя применять магию. На Magic Plains вся магия работает, как на уровне Expert.

8. Если вы играете за некроманта, то можно (причем быстро) сколотить почти непобедимую армию из одних лишь скелетов. Для этого постройте Skeleton Transformer и «перерабатывайте» в скелетов всех низших тварей. Армия из 200—300 скелетов — это уже внушительная сила. Здесь самое главное — ударить первому (используйте магию Haste). Ну и будет совсем замечательно, если ваш герой обладает дополнительной способностью Necromancy — тогда от битвы к битве ваша армия станет автоматически расти!

9. Нет смысла «прокачивать» всех героев. Пусть сражается только половина из них, а другая половина занимается хозяйственной деятельностью: наведывается в полезные места и подвозит подкрепление к воякам. В качестве «хозяйственников» выгодно нанимать героев, приносящих доход (т. е. изначально обладающих такой особенностью или способностью Estates).

10. Если у вас много однотипных замков, но мало ресурсов для строительства, тогда сделайте апгрейд зданий только в одном из них. После этого туда можно будет свозить всех воинов на «перековку».

11. Обратите внимания на три здания — Stables, Hill Fort и Machine Factory, которые могут избавить вас от необходимости строить что-то в своем замке. Stables действует так же, как и конюшня в вашем городе (т. е. увеличивает запас хода), кроме того, там можно апгрейдить Cavaliers. Hill Fort — это вообще бесценная находка, так как там можно апгрейдить любые юниты. А в Machine Factory можно купить любую боевую машину (тогда как кузница в любом городе поставляет только один тип машин).

12. В меню опций можно включить режим Quick Combat. После этого каждое ваше столкновение с врагом будет автоматически просчитываться компьютером на манер Warlords (поле боя так и не будет показано), а вам будут выданы только результаты битвы. Результаты встреч не фиксированы, а высчитываются случайным образом, поэтому всегда есть шанс переиграть сражение опять же в Quick Combat.

# ИНТЕРНЕТ

Официальные сайты HoMM3:
www.3do.com/products/pd/heroes3/index.htm (или просто www.heroes3.com)
www.astralwizard.com/Html/h3index.htm
Неофициальные сайты:
irealm.telefragged.com
homm3.ga-strategy.com
www.spaceports.com/~homm3/
sgs.newsninja.com/stonehenge/
www.ames.net/sshort/HOMM3/
gallery.uunet.be/zwartekat/homm3/index.html
underworld.fortunecity.com/goblins/144/
members.xoom.com/Telum7/Main.html
members.xoom.com/dunkeeper/
members.xoom.com/_homm3/
www.geocites.com/TimeSquare/Fortress/2591/
www.geocites.com/TimeSquare/Cavern/7406/

Приятно отметить, что на российском сервере armko.ru/gamelab/ есть странички, посвященные HoMM 1, 2 и 3 (кстати, оттуда можно скачать трейнеры).

# TUTORIAL

## WEEK 1, DAY 1

Вы находитесь на основном экране. Здесь вы будете проводить основную часть игрового времени, исследуя карту местности.

Ваш первый герой, Lord Haart, уже должен быть выбран. Пусть теперь он въедет в город. С этой целью поместите курсор мыши над воротами замка (между двумя флажками). Курсор должен принять форму лошади, вставшей на дыбы, — это означает вход куда-либо. Щёлкните один раз **левой** кнопкой мыши, и от героя потянется цепочка зеленых стрелочек, ведущая в замок; место назначения будет обозначено крестиком. Щёлкните ещё раз **левой** кнопкой мыши — герой въедет в город и появится экран города.

Основная информация о городе приводится в левом нижнем углу экрана (количество золота, даваемое городом, и прирост всех воинов). Первым делом построим форт (Fort). С этой целью щёлкните **левой** кнопкой мыши по изображению здания Town Hall (в левом нижнем углу экрана).

Вы окажетесь на следующем экране, где приводится список всех возможных построек. Здания, которые вы можете построить сейчас, выделены зеленым цветом. Здания, которые вы не можете строить сию минуту, но сможете сделать это в дальнейшем, выделяются красным цветом. Наконец, если здание нельзя построить в принципе (например, по условиям сценария), то оно выделяется серым цветом.

Щёлкните по картинке с изображением форта. Появится панель, на которой будет указано, какие преимущества дает форт и сколько каких ресурсов требуется для его строительства. Щёлкните по кнопке Build, и форт будет построен.

Теперь щёлкните по изображению форта на экране города (в правом верхнем углу). (Вообще, чтобы узнать, что за здание перед вами, просто наведите на него курсор мыши, и название появится в нижней части экрана.) Вы войдете в экран форта, на котором будет приведена подробная информация обо всех типах воинов, которых можно нанимать в данном городе. Строчка Available указывает, сколько воинов данного типа вы можете нанять сейчас. (Если же строчка Available вообще отсутствует, значит, ещё не построено нужное здание.) В данный момент вы можете нанять только Pikemen, Archers и Swordsmen. Сделайте это, щёлкнув **левой** кнопкой мыши сначала по изображению Pikemen. Появится стандартная панель, на которой можно указать, сколько воинов вы хотите нанять (для этого щёлкайте по стрелочкам). Если хотите взять сразу всех, то проще щёлкнуть по кнопке Maximum. Сделайте это. Затем нажмите на кнопку Recuit. После это Pikemen станут вашими, а из вашей казны будет вычтена соответствующая сумма денег. Таким же образом наймите всех Archers и Swordsmen. Для выхода из форта нажмите кнопку Exit Fort (в правом нижнем углу) или клавишу **Esc** на клавиатуре.

Перебросьте вновь приобретенных воинов в армию героя. Для этого сначала выделяйте нужный отряд (щелчок **левой** кнопкой мыши), а затем щёлкайте всё той же **левой** кнопкой мыши по пустым клеточкам в ряду героя.

Теперь поводите курсором и найдите Mage Guild. В этом здании герои узнают магические заклинания. Щёлкните по Mage Guild **левой** кнопкой мыши. Вам сначала предложат купить магическую книгу (spellbook). Сделайте это, так как герои без spellbook не могут разучивать магических заклинаний. (Lord Haart относится к героям типа Knight, которые изначально не имеют магической книги.) После этого вы окажетесь на экране башни, где будут указаны все заклинания, которые можно здесь выучить (герой автоматически разучивает новые заклинания, просто въехав в город). Чтобы узнать, что делает то или иное заклинание, щёлкните по нему любой кнопкой мыши. Жмите на Exit.

Выйдите из города, щёлкнув по кнопке Exit.




Прямо рядом с городом находится лесопилка (sawmill). Дважды щёлкните по её входу **левой** кнопкой мыши. Герой въедет на лесопилку, и она автоматически станет вашей, на что будет указывать красный флаг над ней (это ваш цвет). Лесопилка будет вам давать 2 ед. леса ежедневно.

Рядом с лесопилкой обнаружится Ore Pit, дающий 2 ед. руды еженедельно. Поскольку лес и руда относятся к самым ходовым ресурсам в игре, то займите и Ore Pit.

Чуть к западу от вас лежит сундук (treasure chest). Подберите его, щёлкнув **левой** кнопкой мыши. Вам предложат взять на выбор золото (gold) или опыт (experience). Выберите experience.

Наши поздравления. Вашему герою хватило приобретенного опыта, чтобы перейти на следующий уровень. Теперь он стал рыцарем второго уровня (level 2 Knight). При достижении каждого следующего уровня происходят две вещи. Во-первых, повышается одна из основных характеристик героя (Attack, Defense, Power или Knowledge). Во-вторых, предлагается на выбор освоить одну из дополнительных способностей (secondary skill) или развить старую. Информацию о каждой способности можно получить, нажав **правой** кнопкой мыши по соответствующей иконке. Выбор нужного осуществляется с помощью **левой** кнопки мыши. Затем щёлкните по «галочке».

На сегодня достаточно. Чтобы завершить ход, щёлкните **левой** кнопкой мыши по кнопочке с изображением песочных часов (она под мини-картой и над портретом героя). После этого сделают свои ходы противники и наступит следующий день.

## WEEK 1, DAY 2

Для начала построим что-нибудь в городе. С этой целью верните туда героя. Щёлкните по Town Hall и постройте Griffin Tower. Наймите всех грифов и переведите их в армию героя. Выйдите из экрана города.

Займемся дальнейшей разведкой местности. Направьте героя дальше по дороге мимо Sawmill и Ore Pit. Вскоре покажется небольшой водопад с каменной головой возле него. Это так называемое полезное место. В данном случае это Fountain of Youth (фонтан юности). Направьте героя к фонтану (следите, чтобы курсор-лошадь «встала на дыбы»). После посещения фонтана мораль героя (и его армии) повысится на единицу. Этот эффект скажется в ближайшем сражении, после чего вам опять придется посетить фонтан, если вы хотите поднять боевой дух ваших войск.

## WEEK 1, DAY 3

Чтобы что-то делать в городе, совсем не обязательно приводить туда героя. Есть и прямой способ. Для этого наведите курсор на город (курсор примет вид замка) и щёлкните один раз **левой** кнопкой мыши. Благодаря этому город будет «выбран», а экран автоматически центрируется вокруг выбранного города. Щёлкните ещё раз **левой** кнопкой мыши, и вы попадете на экран города.

Постройте кузницу (Blacksmith). В кузнице производятся различные боевые машины (в зависимости от типа города): баллиста (ballistas), полевой госпиталь (First Aid Tent) или

тележка с боеприпасами (Ammo Carts). Кузница в городе типа Castle (а у вас сейчас именно такой город) производит баллисты. Поскольку сейчас в городе нет героя, то нет и необходимости покупать баллисту, так что выйдите с экрана города и вернитесь к своему герою.

Прямо под мини-картой есть иконка с портретом героя. Щёлкните по ней (тем самым герой будет «выбран», а карта автоматически центрируется относительно него). Продолжайте двигаться по дороге дальше на восток, пока не увидите Griffin Tower. Эта башня точно такая же, как и та, что вы недавно построили в своем городе. И в ней тоже можно набирать грифов. Поэтому войдите в Griffin Tower и купите всех грифов. Они автоматически вольются в вашу армию.

Заметьте, что над Griffin Tower теперь реет флаг вашего цвета. Это означает, что данная башня стала вашей, а некоторые грифы будут теперь автоматически переправляться в ваш город (однако не все: чтобы нанять всех, вам по-прежнему надо наведываться в башню).

Пройдите ещё чуть дальше по дороге и войдите в Subterranean Gate. Это портал, связывающий наземный мир с миром подземным. Так что теперь вы оказались в подземелье. Переключаться между мирами можно с помощью щелчков по кнопке Surface/Underworld View, расположенной сразу под мини-картой.

К западу от героя вы увидите артефакт. Это Grater Gnoll's Frail, и он дает бонус в сражении. Так что подберите этот артефакт. Однако артефакты, как правило, охраняются, так что вам предстоит сражение (но очень легкое).

Вы оказались на экране сражения. Ваша армия, как атакующая, находится слева. Ходы делаются поочередно. Первыми ходят самые быстрые воины. Поскольку в данном случае самые быстрые — грифы, то они и ходят первыми. На это указывает желтый ободок вокруг них. Затемненные области вокруг грифов указывают на клетки, куда они могут пойти.

Подведите курсор как можно ближе к противнику (оставаясь в затемненной области) и щёлкните **левой** кнопкой мыши. Грифы перелетят на указанную клетку. Поскольку мораль вашей армии положительна, то есть вероятность, что грифы получат возможность сделать второй ход подряд.

Как только воины окажутся достаточно близко к противнику, они смогут его атаковать. Для этого наведите курсор мыши на противника. Курсор должен принять вид меча, причем ориентация меча будет указывать на то направление, откуда будет совершено нападение. Щёлкните **левой** кнопкой мыши, и противники обменяются ударами.

Когда настанет черед ходить лучникам (Archers), не двигайте их. Вместо этого наведите курсор мыши на противника (он примет вид стрелы) и щёлкните **левой** кнопкой мыши. Лучники осыплют врага градом стрел с дальнего расстояния, не вступая в рукопашную схватку.

Продолжайте воевать, пока не перебьёте всех gnoll'ов.

После победы возникнет панель, на которой будут подведены итоги сражения: потери с обоих сторон и полученный вашим героем опыт. Выйдите с панели, щёлкнув по «галочке». Вы отвоевали артефакт, и он автоматически появится в экипировке героя. Чтобы посмотреть инвентарь героя, можно щёлкнуть **левой** кнопкой мыши по портрету героя.

Завершите ход.

## WEEK 1, DAY 4

Давайте-ка вернемся к нашему городу. Поскольку вы сейчас находитесь в подземелье, то самый простой способ попасть в город — это щёлкнуть **левой** кнопкой мыши по иконке с его изображением (сразу под мини-картой). По второму щелчку вы войдете в город.

В HoMM3 всех воинов можно совершенствовать. Для этого надо сделать апгрейд соответствующего здания. Войдите в Town Hall и сделайте апгрейд Guardhouse. Затем вер-

нитесь на экран города и щёлкните по таверне (Tavern), находящейся рядом с Town Hall. В таверне можно нанять героя. Всякий раз вам предлагается выбор из двух героев. В этот раз доступны два героя типа Cleric (клерик). По нажатию **правой** кнопки мыши на портрете героя выводится полная о нём информация. Выберите понравившегося героя, щёлкнув по его портрету **левой** кнопкой мыши. Затем жмите на Recruit.

Теперь щёлкните по портрету клерика, а затем — по клеточке над ним. Герой вместе со своей армией переместится в верхний ряд. Это означает, что он приступил к «гарнизонной службе» (garrison). Это, в свою очередь, означает, что если на город будет совершено нападение, то герой со своей армией будет обороняться под защитой крепостных стен. Кроме того, переведя героя в верхний ряд, вы тем самым освобождаете место в нижнем ряду, что дает возможность нанять следующего героя или привести в замок старого героя.

Верните клерика назад, в нижний ряд.

Поскольку вы уже сделали апгрейд Guardhouse, то можете усовершенствовать Pikemen из армии клерика. Для этого дважды щёлкните **левой** кнопкой мыши по иконке с изображением Pikemen. Появится панель, на которой надо нажать на кнопку Upgrade unit. Возникнет следующая панель, на которой будет указана стоимость апгрейда. Если вы согласны, то щёлкайте по «галочке» (сделайте это). Тогда ваши Pikemen станут halberdiers.

Выйдите из экрана города. Заметьте, что к иконке с портретом вашего первого героя (Lord Haart) добавилась иконка с портретом клерика. Прямо над кнопкой End Turn имеется кнопка Next Hero. Щёлкая по ней, можно последовательно переходить от одного героя к другому. Перейдите таким путем к вашему первому герою (рыцарю).

Направьте рыцаря к знаку (sign). Прочтите информацию и «застолбите» четыре рядом находящиеся шахты — это источники других ресурсов (ртуть, кристаллы, сера и изумруды). Продолжайте двигаться дальше на юго-запад, насколько это возможно. Как только запас хода, отпущенный на день, будет исчерпан, стрелочки окрасятся в красный цвет.

Завершите ход.

## WEEK 1, DAY 5

Заметьте, что стрелочки, обозначающие маршрут движения героя, сохранились. Однако теперь они приняли зеленый цвет — признак того, что герой может двигаться дальше. Поскольку маршрут уже проложен, можно просто щёлкнуть по кнопке Move Hero, и рыцарь пройдет по указанным стрелочкам. Продолжайте двигаться дальше, пока не выйдете через второй портал.

Оказывается, благодаря подземелью вы переправились через океан. Заметьте, что ландшафт местности изменился — вместо зеленой травки вокруг лава. Лава (как, впрочем, снег и болота) заметно замедляет движение, так что дороги здесь весьма кстати.

На юго-западе виднеется здание War Machine Factory. Этот завод действует так же, как и кузницы (строящиеся в городах), за тем лишь исключением, что на заводе можно купить на выбор любую боевую машину. Пусть рыцарь войдет в Factory и купит баллисту.

Завершите ход.

## WEEK 1, DAY 6

Направьте теперь рыцаря к Star Axis. Это ещё одно из множества полезных мест. Здесь Power (сила магии) героя увеличивается на единицу.

Далее по дороге находится город типа Inferno. Направьте туда своего героя-рыцаря. По дороге к нему присоединятся несколько архангелов, что весьма кстати, так как предстоит более трудное сражение.

Вы опять оказались на экране сражения, только теперь ваш противник посильнее и находится за крепостными стенами. Есть несколько способов «достать» противника. Летающие твари (имеющиеся у вас архангелы и грифы) могут просто перелетать через стены, а лучники могут стрелять через них. Ваша катапульта будет методически крушить стены, и тогда через образовавшиеся бреши смогут ворваться ваши пешие воины. Наконец, противник сам может выйти вам навстречу через подвесной мост.

За каждый «цикл» ходов герой может лишь один раз применять магические заклинания (если ещё осталась мана). Для этого щёлкните **левой** кнопкой мыши по кнопке Spells Book. Откроется книга, в которой можно выбрать нужное заклинание, щёлкнув по нему **левой** кнопкой мыши. Далее укажите мишень.

Битва будет нетрудной. Но если вдруг проиграете, то всегда можно перезагрузиться через Autosave.

После победы уровень рыцаря повысится сразу на 2 единицы!

Пусть герой въедет в завоеванный город.

Это город другого типа (Inferno). В нём есть свои специфические строения, но принцип строительства остается тем же самым. Можно так же войти в Town Hall и построить что-нибудь, например, Birthing Pools. Сделайте это.

Теперь посмотрите в правый угол экрана города. Там тоже есть иконки городов. Щёлкните **левой** кнопкой мыши по иконке вашего первого города, и вы автоматически окажетесь в этом городе. Зайдите в Town Hall и сделайте его апгрейд до City Hall. Благодаря этому ваш первый город будет приносить вам в 2 раза больше денег.

Выйдите с экрана города и завершите ход.

## WEEK 1, DAY 7

Пошлите вашего рыцаря дальше по дороге и зайдите на корабельную верфь (shipyard). Купите лодку и погрузите в неё рыцаря. Погрузка (и выгрузка) занимает целый день, так что у рыцаря больше не останется запаса хода.

Вернитесь в город Inferno и постройте Brimstone Stormelands. Это сооружение относится к таким, которые дают некий бонус войскам, защищающим город. В городе каждого типа можно возводить такие сооружения.

Завершите ход.

## WEEK 2, DAY 1

Началась новая неделя. В первый день каждой недели появляются новые воины для найма (в городах и полезных местах). Поскольку герой-рыцарь уже сидит в лодке, то было бы неразумно тратить время, чтобы вернуть его в город и взять подкрепление.

Поэтому поступим иначе. Идите на экран города Inferno и постройте таверну (Tavern). Войдите в таверну и наймите героя-еретика (Heretic). Затем наймите всех familiars и переведите их в армию еретика. Выйдите из города.

Направьте еретика к лодке. Заметьте, что курсор изменился, приняв вид двух стрелочек. Это указывает, что произойдет обмен между героями. После двойного щелчка **левой** кнопки мыши еретик направится навстречу рыцарю. Появится панель, на которой можно обмениваться артефактами и войсками. Переведите всех familiars из армии еретика (слева) в армию рыцаря (справа).

Выберите рыцаря. Направьте его лодку на восток, пока она не упрется в берег. Высадите рыцаря. Для этого наведите курсор на побережье (он должен принять форму якоря) и дважды щёлкните **левой** кнопкой мыши.

## WEEK 2, DAY 2

Пусть рыцарь сойдет с лодки и пройдет чуть вперёд. Дорогу ему преградит неприятельский герой. Что же, придется с ним разделаться.

Победив героя, вы сможете подойти к обелиску (Obelisk). Когда вы это сделаете, автоматически появится карта-загадка (puzzle map). Каждый обелиск даёт по кусочку этой карты. Поскольку в этом сценарии только один обелиск, то откроется сразу вся карта. Крестиком на ней будет обозначено то место, где зарыт мощнейший артефакт — Чаша Грааля, дающая очень солидный бонус.

Вы узнаёте это место? Да, это возле вашего первого города (Castle). Закройте puzzle map, щёлкнув по «галочке». Выберите клерика и поставьте его между двух пней к юго-востоку от города (это место и было обозначено крестиком). Поскольку на раскопки уходит весь день, то герою придется «переночевать» в этом месте.

Завершите ход.

## WEEK 2, DAY 3

Выберите клерика. Нажмите клавишу **D** (на клавиатуре).

Наши поздравления! Вы нашли Чашу Грааля. Её надо отвезти в город, но запас хода на данный день уже исчерпан.

Поэтому жмите на End Turn.

## WEEK 2, DAY 4

Выберите клерика и приведите его назад, в город. Войдите в City Hall, вас спросят, хотите ли вы в этом городе установить Чашу Грааля. Нажмите на «галочку». Появится Colossus — уникальное сооружение, даваемое только Граалем. Можно посмотреть, какие выгоды он приносит, щёлкнув по нему **правой** кнопкой мыши.

На этом ваша миссия завершена.

# КАМПАНИИ

Всего в игре 7 мини-кампаний. С самого начала вам доступны только три из них. Но по мере прохождения вы будете получать доступ и к следующим.

Все кампании связаны единой сюжетной нитью. Завязка строится на том, что Катерина Айронфист (Catherine Ironfist), услышав о смерти своего отца, возвращается в королевство Эрафия (Erathia) на его похороны. Предчувствуя наихудшее, она плывет в Эрафию в сопровождении небольшой армии. Прибыв на побережье Эрафии, она находит следы недавних сражений. Катерина направляется в столицу Стидвик, попутно набирая в армию сторонников.

Любопытно, что вам предстоит не только играть за Катерину, но также и воевать на стороне темных сил и нейтралов (происходит это так: первая кампания — за Катерину, вторая — за темные силы и т. д.). Но главное не в этом. Главное то, что иногда герои переходят из миссии в миссию на протяжении определенной кампании. И хотя все кампании короткие и почти всегда существует ограничение на максимальный уровень «прокачки» героев, но это нововведение существенно. Так что не спешите завершать каждую миссию в такой кампании: лучше даже специально потянуть время, «прокачивая» героев. И даже если герой уже достиг максимально возможного уровня, все равно ещё могут оставаться возможности для его роста. С этой целью водите его по полезным местам типа Marletto Tower или Star Axis. Полезно также достроить Mage Guild до максимально возможного уровня и выучить все возможные заклинания (магические заклинания переносятся из миссии в миссию, а вот артефакты — нет). Однако нет надобности «прокачивать» вообще всех героев. Достаточно ограничиться тремя-четырьмя, которые и будут воевать в дальнейших миссиях, а все остальные станут выполнять хозяйственные функции (подвозить подкрепление и т. п.).

# I. LONG LIVE THE QUEEN

## 1. HOMECOMING

**Цель: дела в королевстве совсем плохи. Впереди немало битв с непрошеными гостями, но сначала мы должны захватить город Terraneus, местный бастион подземных обитателей.**

**Бонусы: First Aid Tent, 14 Pikemen или 5 mercury, sulfur, crystal, gems**

**Четыре самых лучших героя перейдут в следующую миссию. Героев нельзя «прокачать» выше 6-го уровня.**

Какой выбрать бонус — не очень уж и важно. Но предпочтительнее взять Pikemen.

Пусть герой сразу же подберет всех Archers и Pickemen и въедет в город. Загляните в Mage Guild и купите магическую книгу. Наймите всех воинов, которые только есть в наличии, и переведите их (вместе с гарнизоном) в армию героя. Теперь ваш первый герой достаточно силен и может спокойно отправляться на поиски приключений.

Сразу же наймите второго героя (желательно рыцаря) и посадите его в лодку (не забыв купить магическую книгу). В ближайшее время этот герой будет бороздить водные просторы и подбирать там полезные ресурсы (flotsam, sea chest, shipwreck survivor). Тем временем бросайте первого героя во всевозможные заварушки — пусть он набирается опыта. И первым делом захватите лесопилку и рудник недалеко от города. В сундучках лучше выбирать experience, так как в этой миссии золота у вас будет предостаточно.

Последовательно отстраивайте город и в начале второй недели наймите третьего героя класса knight или cleric. Дайте ему всех воинов, которые только будут в городе (не забудьте купить и ему магическую книгу), и выводите его на ратные подвиги (при желании или необходимости первый герой может поделиться с ним войсками).

Продолжая отстраиваться и расширять свои владения, в начале третьей недели наймите четвертого героя класса knight или cleric (пусть лучше все герои будут однотипные, рыцарского происхождения). Примерно к этому времени вы сможете пробиться в центральную часть карты, где находится недружественный город. Вы захватите его без труда, после чего направьте одного из героев в правый верхний угол карты, а второго — в левый нижний. Там будут два города, которые можно захватить без особых проблем.

Начните развивать и вновь приобретенные города, только сильно не увлекайтесь — в этой миссии вполне можно обойтись с помощью Pikemen, Archers, Griffons, Swordsmen.

Далее ваш путь лежит в подземный уровень, где и находится искомый город Terraneus (спуски в подземелье находятся у захваченных городов). Но не спешите его захватывать. Сначала как следует «прокачайте» своих героев, пока все они не достигнут 6-го уровня (кого-нибудь можно отправить «путешествовать» по телепортерам — один из них находится в правом верхнем углу карты). Но и даже после этого можно «подкачивать» героев, водя их по Star Axis, Mercenary Camp и подобным местам. Кроме того, постарайтесь достроить все магические башни до максимального уровня и выучить все возможные заклинания.

## 2. GUARDIAN ANGELS

**Цель: ангелы всегда были союзниками в борьбе Эрафии с демонами и подземными, поэтому Катерина послала отряд героев в местность, где обычно обитают крылатые воители. Чтобы заручиться поддержкой крылатых созданий, нужно захватить все города и уничтожить всех вражеских героев.**

**Бонусы: 1 Angel, 3 Zealots или Scroll of Power.**

**Восемь самых лучших героев перейдут в следующую миссию. Героев нельзя «прокачать» выше 12-го уровня.**

В качестве бонуса возьмите лучше ангела. Он явно мощнее фанатиков и лучше любых свитков.

Направьте своего героя с «бонусным» ангелом на север, к тому ангелу, что прикрывает выход с опушки леса. Ангел перейдет на вашу сторону. Идите по дороге дальше на север. Вход в замок будет прикрывать ещё один ангел, но и он тоже перейдет на вашу сторону. Войдя в замок, наймите ещё одного ангела.

Пусть тем временем остальные герои вскрывают сундучки (берите деньги — пригодятся для найма ангелов) и занимают источники ресурсов возле замка.

На следующий день направьте своего «ангельского» героя последовательно к двум Portal of Glory: в одном к нему присоединится ангел, в другом — архангел. На этом лафа кончится, придется отбивать оба Portal of Glory. Передайте всю «мелюзгу» (Pikemen etc.) другим героям (чтобы её зря не побили), и пусть ваш герой с пятью ангелами и одним архангелом зайдет сначала в один Portal of Glory, затем — в другой. В каждом из них вам предстоит биться с тремя ангелами. При умелой игре можно обойтись вообще без потерь с вашей стороны (с использованием магии). В каждом портале вы сможете нанять ещё по одному ангелу.

Пусть далее любой из героев зайдет в Seer's Hut и возьмет такой квест: найти артефакт Angel Wings и вернуть его владельцу. Направьте своего «ангельского» героя по дороге на север. Выход с опушки будут прикрывать 2 несговорчивых архангела. Завидев вашу мощную армию (7 ангелов и один архангел), они, скорее всего, обратятся в бегство. Поэтому, если у вас есть герой хотя бы с базисным уровнем Diplomacy, то передайте всю «ангельскую» армию ему. После этого вы сможете нанять и этих двух архангелов.

Имея семь ангелов и трёх архангелов, вы довольно просто пробьётесь в левый верхний угол карты, где и найдете искомый артефакт Angel Wings. Конечно, он сам по себе очень мощный, так как позволяет летать, но лучше вернуть его владельцу, так как за него вы получите аж 10 ангелов!

Теперь перераспределите семнадцать ангелов и трёх архангелов по всем четырем героям: каждому достанется солидная армия из пяти супервоинов. (Кстати, каждую пятерку полезно расщепить на два отряда: 2 + 3, так как противник будет попадаться вам весьма слабый.) Пусть герои «утюжат» всю наземную часть карты, набираясь опыта (следите за вражескими героями и тут же уничтожайте их, как только они вынырнут из подземелья). Тем временем можно нанять ещё четырёх героев, и пусть они тоже обходят полезные места типа Learning Stone, набираясь опыта косвенным путем (для участия в сражениях у них, скорее всего, не хватит сил).

Как только всё будет подобрано и завоевано, спускайтесь на подземный уровень. Там будет два города типа Inferno и два типа Dungeon. Вы без труда завоюете всё. Только не спешите это делать. Отвоюйте сначала три, а с четвертым пока повремените. Пусть один из героев блокирует выход из него, а все остальные тем временем «качаются», обходя полезные места. Не забудьте и про строительство башни мага — всегда полезно знать кучу заклинаний. В городах типа Inferno полезно также возвести Order of Fire (дает 1 Power каждому посетившему герою), а в Dungeon — Battle Scholars Academy (дает 1 000 Experience).

## 3. GRIFFIN CLIFF

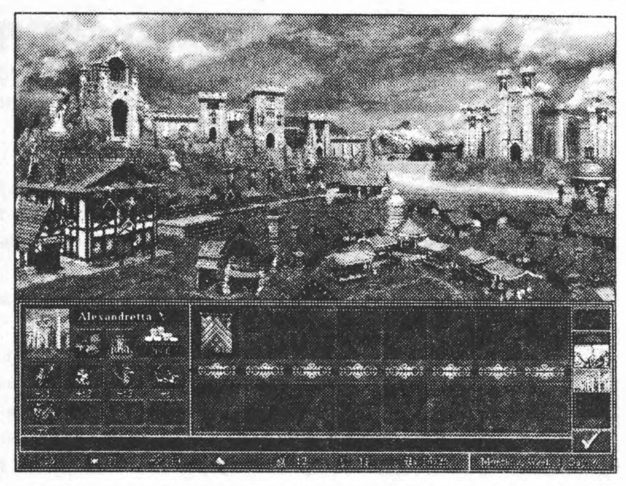
**Цель: другой исконный союзник Эрафии — грифоны. Как и ангелов, их тоже нужно привлечь на свою сторону. Захватите все 7 Griffin Towers, чтобы победить.**

**Бонусы: артефакты — Golden Bow, Lion's Shield of Courage или Endless Sack of Gold.**

Лучше всего взять Golden Bow, то есть золотой лук, который повысит эффективность ваших лучников в несколько раз. А если учесть, что у рыцарей лучники очень хороши по соотношению цена/крутость и до них ничего не стоит развиться, то...

Сначала «наведите порядок» на своей территории: захватите шахты, подберите ресурсы и т. п. Всё время развивайте три города, уделив особое внимание одному из них — там вам в конечном итоге надо добраться до Portal of Glory, чтобы иметь возможность на-

нимать ангелов (в других городах — как получится). Попутно зайдите в обе хижины мудрецов и возьмите два квеста: найти артефакты Ladybird of Luck и Bird of Perception. Загляните также в обе палатки (Keymaster's Tent) и получите ключи от голубой и зеленой башни (пригодятся потом). Только пока что не пытайтесь отбить Griffin Conservatory рядом с замком, так как эту башню охраняют 60 грифов, а сил у вас ещё маловато.




Затем пробивайтесь по двум дорогам: на северо-восток и северо-запад (оба направления прикрывают Hell Hounds). Сил у вас пока что маловато, так что сосредоточьте всех своих воинов у двух героев — пусть сражаются только они, а другие будут «на подхвате»: собирают ресурсы, получают бонусы и подвозят новых бойцов. Прямо по ходу вы наткнетесь на два замка типа Inferno, которые захватите без труда (развивать их не нужно — у вас и так маловато ресурсов).

Далее следуйте на север, придерживаясь обеих дорог. Вы наткнетесь ещё на 2 города типа Castle. Не обольщайтесь тем, что в них якобы нет защитников: как только вы попытаетесь въехать в любой из них, из засады на вас нападут 50 familiars, 50 infernal troglodytes, 30 harpy hags, 30 magogs, 20 cerberi, 20 evil eyes и 5 scorpicore (либо 5 efreet sultan). Так что оставьте взятие этих замков на конец игры. Впрочем, стоит подъехать к замку Whistledale и обогнуть его с востока: там вы и найдете один из искомых артефактов (Ladybird of Luck), пройдя через Guard Tower (ведь ключи у вас уже есть). Верните артефакт владельцу, за что вы получите 50 грифов! Объедините их с остальными вашими силами и штурмуйте Griffin Conservatory. После победы к вам присоединятся 4 ангела!

Теперь разбейте всю армию на три группы, передайте эти группы трём самым сильным героям и ведите их в подземелье, нагрянув одновременно с трёх порталов. Там есть чем поживиться: шахты, ресурсы, артефакты. Но главное — захватить все 3 города (типа Dungeon — развивать их тоже не нужно). Затем прочешите окрестности (может, где-нибудь притаились вражеские герои) и возвращайтесь на поверхность.

Получив подкрепление, атакуйте обе Library of Enlightment. После этого «прокачайте» через них всех героев — ведь каждая Library дает сразу +2 Attack, +2 Defense, +2 Power и +2 Knowledge!

К этому времени уже должно хватить сил для взятия двух оставшихся городов — Whistladale и Canan. После этого ваши противники исчезнут с лица земли (а ведь наверняка дальше на севере скрывалось ещё несколько героев, теперь же вам не нужно с ними биться).

Далее можно переходить непосредственно к цели миссии — захватить все 7 Griffin Towers. Все башни расположены на севере, вдоль верхней кромки карты. К четырем из них ведут узкие проходы, охраняемые гарнизонами из 80 familiers, 80 troglodytes, 40 hell hounds, 40 harpy hags, 20 demons и 20 evil eyes. Если вы перераспределите все свои силы между 1—2 героями, то при взятии каждого гарнизона будете обходиться почти без потерь (не забудьте применять сильную магию). Три оставшихся Griffin Towers расположены в одном ущелье (примерно посередине карты), а на входе стоит Red Guard Tower. Вам останется только взять ключи в красной палатке (она в ущелье чуть левее), после этого считайте, что миссия пройдена.

# II. DUNGEONS AND DEVILS

*Цель всей кампании: захватить подземными и инфернальными войсками столицу Эрафии Стидвик. В случае успеха шансы на победу темных сил очень увеличиваются.*

## 1. GROUNDBREAKING

**Цель: Необходимо обеспечить полный контроль над подземным царством и покорить наземные города, чтобы они не мешали рыть туннель и перебрасывать наши войска.**

**Бонусы на выбор: здание для бихолдеров, башня мага первого уровня, академия воинских искусств.**

**Восемь сильнейших героев перейдут в миссию по захвату Стидвика. Их рост ограничен двенадцатым уровнем.**

Настоятельно рекомендую в качестве бонуса взять здание бихолдера, так как оно действительно важно для развития города. В первую же неделю отстройте побольше зданий для новых тварей — медуз, минотавров и мантикор. Как только начнется следующая неделя, наймите одним героев всех монстров и отдайте ему же большинство бойцов от других двух-трех героев. Идите из юго-восточного угла, где находится ваш единственный замок, к центру уровня, к расположившему прямо там ещё одному замку. С имеющимися у вас силами вполне можно без особых потерь как захватить его, так и дойти до северо-западного угла, где найдёте и возьмёте штурмом третью крепость.

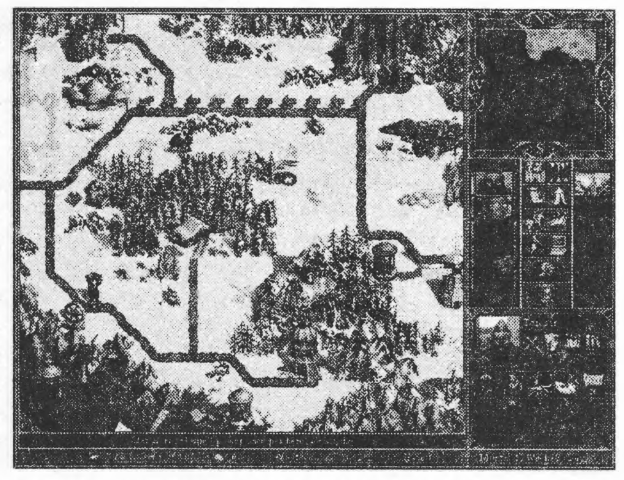
Для увеличения притока денег займитесь модернизацией замков. В свежеприобретенных постройте здания для набора сильных бойцов. В центральном замке можно и нужно модернизировать все постройки — свозите сюда новых монстров и улучшайте их. Пока идет набор мощной армии, имеющимися силами завоюйте два поселения на северо-востоке и юго-западе от центрального замка. Развить их до приличного уровня не удастся из-за наложенных сценарием ограничений, но приток больших денег вам обеспечен.

С середины второго месяца собирайте максимально мощную армию под руководством сильнейшего героя. Убедитесь, что в замках не осталось некупленных тварей. Подведите армию к центральному замку и отправляйтесь наверх через проход рядом с ним. Чуть на востоке отсюда стоит замок рыцарей с сильной охраной. Возьмите его штурмом и выбирайте, на какую из трёх крепостей вы нападете в первую очередь. В северо-восточном углу расположен замок рыцаря, ещё один такой — в северо-западной части карты. В юго-западном углу имеется укрепление волшебников. Все эти замки управляются не так уж хорошо, а охраняющие армии нет так уж и страшны, если вы особо долго не тянули с атакой. Пока главный герой разбирается с замками, соберите вторую армию из подземных тварей — она понадобится, когда враги захотят спуститься к вам «в гости». Главное — не отвлекать главного героя и справиться с «гостями» собственными силами.

Кстати, имеет смысл оставить врагу один из замков рыцарей, закрыть из него выход сильной армией и спокойно развить магическую башню в укреплении волшебников до пятого уровня. Вместе с построенной библиотекой такая башня даст очень много ценных заклинаний для ваших колдунов. Это действительно важно, так как все запомненные заклинания, в отличие от тех же артефактов и армий, **переносятся** в следующую миссию вместе с самими героями. В третьей миссии, завершающей кампанию, очень понадобятся заклятия Fly или Dimension Door (оба пятого уровня), поэтому постарайтесь выучить их как минимум двумя героями. С захватом всех городов и уничтожением всех вражеских героев миссия завершится.

## 2. A DEVILISH PLAN

**Цель: уничтожить королеву золотых драконов, чтобы ослабить силы крылатых ящеров и не дать их союзникам-эльфам прийти на помощь армии Эрафии.**



**Бонусы на выбор: артефактная кольчуга Armor of Wonder (+1 ко всем четырем характеристикам), свиток с заклятием Slayer и 100 дополнительных импов у героя.**

**Восемь сильнейших героев перейдут в миссию по захвату Стидвика. Их рост ограничен двенадцатым уровнем.**

В принципе, свиток поможет войскам сильного мага значительно легче справляться с драконами, но в то же время сто импов необходимы для быстрого захвата городов противника. Берите импов.

Действуйте по уже наработанной схеме — быстрая постройка всех доступных зданий для монстров в первую неделю и найм их всех одним героем с началом второй недели. Если у того персонажа будут и сто импов, то можно и нужно прорываться на пол-экрана южнее вашего замка к почти незащищенному городку. Захватив его, заберитесь в наблюдательную вышку рядом и посетите хижину мага — Hut of the magi. Всевидящий глаз покажет расположение единственного на карте входа в подземный мир. Рядом с хижиной мага находится красная палатка ключника: обязательно загляните.

Набрав войска, прибывшие в замок с началом третьей недели, ведите главного героя в центр карты. Здесь посетите форт и улучшайте все свои создания. После чего атакуйте город чуть на западе. Чтобы обезопасить тылы, ступайте в юго-западный угол и захватите ещё один город, а заодно посетите зеленую палатку ключника. Осталось взять штурмом два замка: около входа в подземный мир и чуть более укрепленный в самом северо-западном углу. Когда эти задачи будут выполнены, о существовании осмысленной оппозиции можно будет забыть.

Постройте все возможные здания в стартовом замке (но не улучшайте их) и ждите месяц-полтора, пока накопится орда тварей, желающих поступить в ваше услужение. Собирайте их, улучшайте в центральном форте и запомните главным героем побольше защитных заклинаний. Атакуйте драконов, охраняющих ворота в подземелье. Спускайтесь туда и ликвидируйте ещё одну группу на юге, а не на западе или на востоке. За ней будет находиться искомая королева золотых драконов. Убейте её, и вы победите.

## 3. STEADWICK'S FALL

**Цель: захватить столицу Эрафии, причем сделать это за три месяца, до подхода мощной армии королевы Катерины.**

**Бонусы на выбор: герои из миссии Devilish Plan или герои из миссии Groundbreaking.**

Из бонусов выбирайте второй, так как знание заклинания Fly очень пригодится, да и сами герои будут сильнее, чем в Devilish Plan.

Начинаете вы с двумя замками (подземный и инфернальный) и одним слабеньким городком рыцарей. Ваша первая задача — быстро разослать героев во все стороны с целью захвата незанятых и неохраняемых ресурсов. Около подземного замка есть лишь источник руды, поэтому, взяв его под контроль, выбирайтесь героями на поверхность. Рядом с городком есть лесопилка и шахта кристаллов, а у инфернальной крепости найдите ещё одну лесопилку и рудник. Пользуйтесь возможностью героев перелетать через охраняющих проходы монстров и максимально быстро «отъедайте» другие ресурсы. В это время



постарайтесь за неделю развить большую часть зданий для монстров. Девиз второй недели — модернизация сначала обоих замков, затем крепостных стен и строительство столицы. На город рыцарей ничего не тратьте, на него уже не хватит ресурсов. Третья неделя — достраивайте все здания для тварей и в инфернальном, и в подземном городе, постепенно открывая героями всё большую часть карты и захватывая шахты.

Четвертая неделя — атака замка рыцарей в центре карты, что на два экрана западнее инфернальной крепости. Остановитесь на достигнутом и собирайте все силы из двух замков в течение двух и трёх недель. Модернизируйте все постройки для монстров и верните войска героев, чтобы улучшить их. К концу второго месяца накопите максимум сил у одного героя и пошлите его к центральному замку. Дайте невместившиеся войска другому герою, которому тоже известен Fly, и перелетайте обоими воеводами через светящийся гарнизон. В принципе, если взлететь у самого гарнизона и двигаться на северо-запад, то можно атаковать Стидвик до окончания хода героя. Если вам повезет, то замок будет охранять не очень сильный герой, и вы сможете начать штурм до подхода героев противника. Если же вражеский предводитель слишком силен для вас, то постарайтесь выманить его вашим более слабым полководцем. Для этого подойдите им к Стидвику и отбегите немного, герой противника ринется догонять обидчика и оставит замок без присмотра. Тут-то стоявший в сторонке главный герой и выполнит цель миссии, разметав хилый гарнизон.

Если вы не смогли заполучить заклинание Fly, то вполне можно воспользоваться похожим по действию заклятием Dimension Door для прыжка через гарнизон. Если же нет и его, то ждите начала третьей недели третьего месяца, подтяните за день-два все свободные силы. Атакуйте гарнизон и идите на Стидвик. Вполне возможно, что имеющихся сил у вас как раз и хватит.

# III. SPOILS OF WAR

*Пока войска Эрафии участвуют в боях с инферналами и подземными жителями, нам, то есть войскам наемников, представилась великолепная возможность пограбить города и позахватывать земли для варваров и обитателей болот.*

## 1. GOLD RUSH

**Цель: добыть двести тысяч золотых для финансирования будущих военных операций. Варвары будут отрицать свою причастность к нападениям, поэтому действовать придется на свой страх и риск.**

**Бонусы на выбор: три Thunderbird, два Cyclops King, один Ancient Behemoth.**

**Развитие героев до 12-го уровня, возможен переход в другую кампанию.**

Выбор существа на ход миссии особо не повлияет, но последний вариант всё же предпочтительней. Героем с бегемотом просто расчищайте проходы и стратегические ресурсы от мелких групп монстров почти без всякого риска для вашего создания.

Ваша ситуация просто великолепна. Даются два неплохих варварских города, ресурсов много, много и артефактов. Проведите пару недель в развитии ваших городов и не

опасайтесь ранних вылазок противника. Посетите фиолетовую палатку ключника на западе от вашего северного города. Стройте здания для роста монстров, но не модернизируйте их. До бегемотов и циклопов ждать не стоит, вам хватит и средних по силе созданий. Наберите в течение четвертой-шестой недели все доступные войска и пройдите на запад от северного города, на зеленые равнины.

Улучшайте все войска в форте и атакуйте крупную крепость на севере. Взяв её, приготовьтесь к переправе на восточный берег. Если пройтись вдоль побережья с севера на юг, то обнаружатся два пути. Первый — через подземный туннель, второй — надо строить лодку в корабельных верфях, специальном здании у побережья. Лучше выбрать подземный путь. Оказавшись там, направляйтесь на север, где врата приведут вас на вражескую территорию. Пройдите один экран прямо на север, в красную палатку ключника. Теперь башня в северо-западном углу карты пропустит вашего героя, и вы окажетесь в сокровищнице Эрафии. Аккуратно соберите десять холмиков золота по 10 000 золотых монет в каждом. Вот и сто тысяч у вас в кармане. Отступайте к своим замкам и ждите, пока накопятся недостающие до двухсот тысяч деньги. Скорее всего, это произойдет очень скоро.

## 2. BORDERLANDS

**Цель: для ведения боевых действий королю болотных жителей нужно иметь контроль над большим количеством ресурсов. Ваша задача — захватить все шахты в округе, для чего придётся, возможно, уничтожить всю оппозицию.**

**Бонусы: два заранее определенных героя и один, выбираемый случайным образом.**

Выбор особо принципиального значения не имеет, однако желательно взять воина, а не колдуна. Враг в миссии довольно просто убивается до конца первой недели, то есть за шесть дней. Все внимание уделите замку на востоке, а западный ничего не решает, на время забудьте о нём.

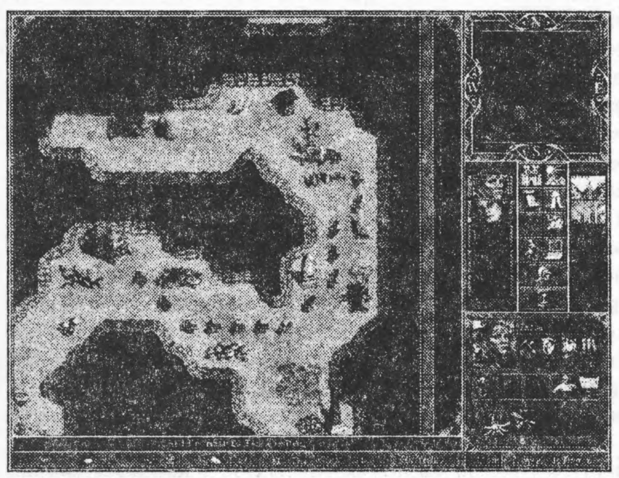
Героем пройдите от восточного замка один шаг по дороге и получите под контроль внезапно появившихся двадцать гноллов. Следуйте по дороге на северо-запад. Подойдите к гноллам, охраняющим подход к дому ключника, и те обязательно присоединятся к вам. В течение этого же хода (то есть первого) наймите пару героев с болотными жителями в качестве армии. Один из них должен посетить обзорную вышку прямо у замка, чтобы получить обзор. Постройте доступное строение для производства тварей.

В течение второго хода верните героя вниз по дороге к развилке, ведущей к замку, отдайте ему всех тварей из крепости и все начальные армии других героев. Пускай он прогонит гноллов, охранящих хижину мага, и атакует гарнизон. У вас есть около двух с половиной десятков улучшенных гноллов, около семидесяти обычных, полтора десятка лучников и немного мух. Указанной армии хватит не только для штурма гарнизона без больших потерь, но также и на штурм трёх городов.

Гарнизон уничтожен, а один из дополнительных героев заходит в хижину мага и получает информацию о расположении трёх поселений врага. Пройдите на восток между синим шатром ключника и водяной мельницей, уничтожьте подразделение копейщиков и в течение четвертого хода захватывайте город. На пятом ходу герой забегает в конюшни и скачет по дороге на юг, к следующему городу. Тот так же бесславно падёт, и вам останется двинуться прямой дорогой к третьему. Если всё прошло гладко, то вы успеете достичь его до конца недели.

Впрочем, даже если вторая неделя начнется, то всё равно победа над вражеским героем, охраняющим третий город, вам обеспечена. Единственное, что вам необходимо сделать, так это сразу атаковать вашими мухами создания противника под действием усиляющих заклятий. Тогда вы легко разделаетесь с армией врага.

Враг уничтожен, а вам остается всего-навсего посетить две палатки ключников и взять под контроль все шахты. Их не очень много, и помешать в сборе серьезной армии вам никто не сможет.



### 3. GREED

**Цель: обитатели болот желают расширить свою территорию за счет соседней Эрафии и земель варваров. Варвары, в свою очередь, собирают силы на защиту своих границ. И те, и другие посылают два взаимоисключающих предложения вашим героям — помочь либо болотным жителям, либо варварам. Кому — решать вам.**

**Бонусы: выбрать сторону варваров и героев из миссии Gold Rush или перейти к болотным обитателям с героями из Borderlands.**

Расклад сил примерно одинаков. Каждая сторона контролирует три слаборазвитых города и заблокирована двумя мощными гарнизонами. Не опасайтесь атак в течение двух месяцев, так как ваш противник занят сражениями с воинами Эрафии (их цвет красный).

Стройте сначала городские центры и самые простые здания для вызова созданий и обязательно возводите рынки и здания ресурсов (Resource Silo). В этой миссии вы столкнётесь с жесточайшей нехваткой древесины и камня, так как не сможете в течение долгого времени захватить несколько лесопилок и рудников. А само по себе строительство будет требовать множество леса и руды.

На первых порах выкручивайтесь с помощью добычи потерянных холмиков с нужными ресурсами, а затем прикупайте понемногу материал на городских рынках. К концу второго месяца вы должны уже получить почти все строения для производства войск. Но не надо модернизировать их все подряд. Лучше выберите один из трёх замков, куда ваши монстры будут свозиться специально для апгрейда. Таким образом сэкономите больше необходимых ресурсов, которые пойдут на насущные цели.

А основная цель — копить войска ещё пару недель и собирать более-менее сильную армию у второго по «крутости» героя. Последний будет нападать на мелкие города и разделываться со множеством быстроногих, но слабых героев противника, пока его сильный собрат будет штурмовать крепости. Однако перед атакой уясните диспозицию противника, чтобы не тратить лишнее время на поиски: в центре расположены три слабеньких города Эрафии, замки болотных жителей стоят в северо-западном углу, а крепости варваров вы найдете в юго-восточной части карты.

Пробивайтесь через гарнизон, причем через один, а второй оставьте, чтобы иметь только один проход к вашим замкам. Герой послабее берет под контроль и остается охранять захваченные вами замки рыцарей Эрафии, что в центре карты. Главный герой в это самое время одну за другой громит три крепости противника. Не забывайте вовремя присылать ему подкрепления и набирать дополнительные войска в новоприобретенных городах. Было бы неплохо уже иметь самых сильных тварей: бегемотов или гидр, денег на них вам должно хватить.

## IV. LONG LIVE THE KING

*Пока в Эрафии ведется всеобщая война, а потери и с той и с другой стороны очень велики, гильдия некромантов пополняет свои ряды всё возрастающим количеством нежити. А значит, пришла пора показать свою силу.*

# 1. A GRYPHON'S HEART

**Цель: найти артефакт Spirit of Oppression и принести его в город рыцарей. На всё вам дается три месяца.**

**Бонусы на выбор: скелетный трансформатор, один черный рыцарь и свиток с заклятием Death Ripple, наносящим небольшие повреждения на поле боя всем войскам, не относящимся к классу нежити.**

**Полученный от мудреца артефакт переходит в следующий этап кампании.**

Советую взять рыцаря: он понадобится для быстрой атаки на противника.

Итак, стройте в городе здание для найма призраков и покупайте их вместе со скелетами и мертвяками, чтобы отдать их в армию героя. Наймите ещё двух (желательно) некромантических героев и отдайте их войска главному. Пускай эти герои без армии посетят хижину мага и пойдут на втором ходу в здания для найма скелетов и призраков южнее замка.

В это время главный герой со всей армией подходит (на втором ходу) к гарнизону, получает от остальных только что нанятые создания и сразу атакует крепость. В бою с защитниками потери будут очень небольшими, просто натравите на лучников черного рыцаря, а скелетами забейте копейщиков. За гарнизоном будет ещё одна группа копейщиков, очень небольшая. Теперь, удостоверившись, что у главного героя есть в придачу к черному рыцарю чуть меньше сотни скелетов и штук по двадцать зомби и призраков, идите штурмовать замок рыцарей. Напасть вам удастся ровно с четвертого хода, причем перед этим вы успеете взять пару сундучков у замка, которые, скорее всего, не успел поднять вражеский полководец.

Замок обнесен только башнями, а вот рва или сторожевых вышек у противника ещё нет. Вам противостоят человек пять мечников, старые знакомые — копейщики и обычные лучники. Призраки атакуют именно лучников, дождавшись, пока из укрепления не выйдут охраняющие их войска. Скелеты и зомби должны одновременно бить по копейщикам, пока черный рыцарь ведет бой на равных с мечниками.

Победили? Теперь возвращайте главного героя в родной замок, там стройте здание для создания вампиров и ждите пару недель, пока их не станет около полутора десятков. Улучшите вампиров и возьмите в армию героя. Около лесопилки зайдите в жилище мудреца, и он попросит принести ему Pendant of Dispassion, амулет в виде миниатюрной секиры. Дальше идите вдоль северного края карты и спуститесь вдоль западной кромки к ещё одному жилищу мудреца, который потребует у вас Pendant of Total Recall. Рядом находится второй вход в пещеры — вам туда. Убейте стоящих на пути монахов и пройдите в каверны с несколькими их отрядами. Вам нужно уничтожить только тех, что в самом юго-западном углу. Возьмите помимо сундуков искомый Pendant of Total Recall и отдайте его человечку взамен на Pendant of Dispassion. Теперь осталось отдать его третьему мудрецу. Вход в его пещеры вы найдете прямо над вашим некромантическим замком. Получайте взамен Spirit of Oppression и несите его в рыцарский замок.

# 2. CORPOREAL PUNISHMENT

**Цель: необходимо найти рыцаря смерти по имени Moth и уничтожить его. Захватывать все замки не обязательно.**

**Предлагаемые бонусы: свиток с Protection from Earth, Pendant of Death — амулет защиты от заклятья уничтожения мертвецов и 25 зомби.**

**Найденный в миссии артефакт за башней переходит в следующий этап кампании.**

Из бонусов лучше всего взять войска.

В первый ход захватывайте лесопилку и шахту около вашего углового замка, а также нанимайте героя в центральном некрополе и берите под контроль ещё одну лесопилку. В первый же ход улучшайте в замках городской центр, чтобы получать по 2 000 монет

в день. В следующий ход создавайте здания по найму призраков, а героем около центрального бастиона зайдите в хижину мага и в обсерваторию, которая расположена немного южнее. Большая часть карты уже открыта, и вы видите цель миссии, героя Мота, который находится рядом с замком в юго-восточном углу.

В центральном замке постройте скелетный трансформатор, усадьбу вампиров и могилы для роста скелетов. Улучшайте здание для зомби. Постарайтесь завершить все постройки за первую неделю, а к её концу переведите главного героя с 25 зомби через вражеский гарнион (довольно слабый) к центральному замку. Во вторую неделю отдайте ему все имеющиеся создания и улучшайте обычных мертвяков до зомби, чтобы объединить их в одну мощную группу. Два экрана на запад от центрального бастиона, у кромки карты, находится кладезь артефактов и сундуков, охраняемый армией в полтора десятка вампиров. Атакуйте их всей мощью войск главного героя и забирайте щит короля гноллов (+4 к защите) и реликвию — драконью кольчужку (+4 к защите и атаке). Теперь ваш герой на порядок сильнее Мота, а значит, пришла пора разбить гарнизон между вашим центральным замком и вражеским в юго-восточном углу.

На востоке от него вы видите синюю башню, которая пропустит только героя с талисманом Spirit of Oppression. Возьмите дубину огра (+5 к атаке) и амулет Pendant of Death. Последний предмет является квестовым и перейдет в следующую кампанию. Итак, уже началась третья неделя, а значит, вы подводите накопившиеся войска главного героя и до начала четвертой недели атакуете нужный вам замок (в юго-восточном углу), где укрылся Мот. Уровень его атаки равен четырём, а уровень защиты — трём единицам, в то время как у вашего героя они больше десяти. С уничтожением Мота миссия завершится.

## 3. SEASON OF HARVEST

**Цель: войскам некромантов нужны новые пополнения в ряды их войск, причем очень быстро. Вам дается задание набрать за три месяца 2 500 скелетов.**

**Бонусы: одеяние вампира (+10 % к навыку некромантии), усилитель некромантии в стартовом городе и Pendant of Death.**

**Найденный в миссии артефакт за башней переходит в следующий этап кампании.**

Выбирайте именно одеяние вампира, так как усилитель сможете построить очень быстро, а вот артефакт вы не добудете. Что касается Pendant of Death, то он уже у вас есть.

Кстати, миссию можно легко пройти, если довести навык некромантии у главного героя почти до 100 %. То есть 30 % — уже имеющийся навык (Expert Necromancy), 10 % от усилителя, 10 % от одеяния вампира, 15 % от сапог мертвеца (найдете почти сразу) и дополнительно специальное умение Necromancy у героини по имени Vidomina (по 5 % к некромантии за каждый уровень).

В первую неделю захватите все источники ресурсов на вашем островке, постройте здание для увеличения роста скелетов и усилитель некромантии. С началом второй недели наймите всех доступных тварей, отдайте их Vidomin'е и сажайте её на корабль около проклятого храма. Вам необходимо пересечь небольшой пролив, высадиться на берег около идола удачи (Idol of Fortune) и пройти экран на запад, к центральному городу. Взять его можно без потерь, так как войска в нём будут набраны, только если герой появится слишком близко. Нужно подойти издалека и сразу на последнем движении войти в город.

С захватом города обязательно посетите здание картографа рядом: за тысячу монет вы откроете всю карту миссии. Теперь советую захватить сапоги мертвеца, артефакт, прибавляющий 15 % к некромантии. Он находится на другом берегу от вашего некромантического замка, под присмотром отряда гномов. Теперь Vidomina должна захватить оставшиеся два города, которые можно взять без боя. Второй месяц потратьте на уничтожение отрядов копейщиков и кентавров, чтобы поднимать из них новых скелетов. Все бои проводите только Vidomin'ой, так как она принесет наибольшее количество скелетов с убитых противников.

В центре карты находятся два жилища мудрецов, обитатели которых попросят принести им лежащие неподалеку артефакты Surcoat of Counterpoise и Badge of Courage. Взамен дадут +3 к атаке и заклятье Teleport соответственно. Не забудьте пройти за зеленую башню в северо-западном углу — туда пропустят только героя с Pendant of Death, которую вы взяли в предыдущей миссии. Вы получите несколько сундуков и новый артефакт, подзорную трубу (+1 к обзору), который перейдет в следующий этап.

Теперь набирайте войска копейщиков и кентавров в городах лесных жителей и рыцарей, чтобы через трансформатор в родном замке превратить их в скелетов. Так же поступите и с зомби, и с призраками. Если к полученным в ходе боев скелетам прибавить ещё и трансформированных, то наверняка у вас уже накопятся необходимые две с половиной тысячи скелетов. Если времени почти не осталось, а не хватает всего сотни три «ходячих костей», то просто нанимайте героев, трансформируйте их армии и выгоняйте их, отняв всю армию. Примерно десять операций такого рода и принесут необходимое количество бойцов. Учтите, что игра будет считать скелетов накопленными, если все они будут в армии героев, но не в гарнизоне замка.

## 4. FROM DAY TO NIGHT

**Цель: некроманты полностью подготовились к решающей атаке на силы Эрафии, чем они и воспользуются. Имея под контролем три замка, вы должны уничтожить противостоящие армии рыцарей.**

**Бонусы: свиток с заклинанием Death Ripple, артефактные сапоги мертвеца (+15 % к некромантии) и 3 призрачных дракона.**

Выбирайте именно драконов, если хотите ослабить врага мгновенной вылазкой и быстрее пройти миссию, а значит, получить больше очков в финале кампании.

Рядом с каждым из трёх замков есть лесопилка и рудник, причем совершенно неохраняемые. Захватите их в первые два хода, для этого в центральном замке наймите ещё двух новых героев, чьи войска отдайте воеводе с тремя призрачными драконами, а заодно отдайте ему и имеющиеся в замке силы.

Что касается строительства в первую неделю, то вам нужны здания для призраков и зомби, равно как и улучшения городских центров для более быстрого прироста золота. В первую же неделю захватывайте остальные шахты, пока главный герой атакует гарнизон на экран южнее замка. Три призрачных дракона решат исход битвы и позволят обойтись практически без потерь.

Не останавливайтесь на достигнутом, а скачите дальше. При этом за главным героем пусть скачет один недавно нанятый полководец без армии. Не сворачивайте на западную дорогу у развилки с обсерваторией, а пройдите ещё южнее. На следующей развилке главный герой идет на запад, а вот героя без армии отправьте ещё немного южнее, затем у черного домика ключника заставьте его следовать по восточной дороге. Та приведет его в никем не охраняемый и вообще незастроенный городок. Обустраивайте его и готовьтесь к возможному штурму.

А главный герой скачет в центр карты, где берет более или менее защищенный замок. Около него крутится пара героев средней силы, но вам они не смогут помешать. Ещё один незащищенный город находится ровно два экрана южнее от вашего некромантского замка в северо-западном углу. К третьей неделе прорвите стоящий на пути гарнизон и атакуйте его героем со всеми силами из этого замка. В это время главный воевода стоит в центральном бастионе рыцарей и копит силы. Из родного города в северо-восточном углу пошлите дополнительные войска к первому захваченному в миссии городу. Но атаковать третий гарнизон не обязательно, можно пройти по тому, что уже был уничтожен главным героем.

Таким образом к четвертому месяцу вы будете иметь шесть замков, причем основная тяжесть обороны ляжет именно на рыцарские. У противника осталось всего две цитаде-

ли: в юго-восточном и юго-западном углах, поэтому ваше преимущество в деньгах нужно реализовать в большей, чем у врага, армии. Через пару-тройку недель количество ваших сил обеспечит легкую победу над оставшимися замками.

Кстати, рядом с каждым из рыцарских замков имеется вход в подземный мир. Ничего полезного, на первый взгляд, в нём нет, однако если вы дойдете до северной части пещер и преодолеете сторожевой пост (черную палатку ключника вы уже нашли, а белая находится у центрального замка), то обнаружите уютные каверны с множеством ученых, желающих обучить вас, плюс три артефакта: меч (+6 к атаке), щит (+3 к защите) и шлем (+2 к знанию).

Еще один секрет миссии: герой с подзорной трубой из предыдущего этапа может зайти за башню, что находится на юге от центрального замка, и получить уникальную реликвию — кирасу титанов (+10 к мощи заклятий и −2 к знанию).

# V. LIBERATION

*Войска Эрафии под предводительством Катерины начинают операцию по зачистке местности от демонов, подземных обитателей и некромантов. Ваше дело — помочь им.*

## 1. STEADWICK'S LIBERATION

**Цель: Стидвик захвачен подземными жителями, которые перекрыли все надземные проходы к столице. Ваша задача — найти подземные туннели или магическим образом пересечь горы, но вернуть утраченную цитадель.**

**Бонусы: 10 тысяч монет, 2 титана и 2 архангела.**

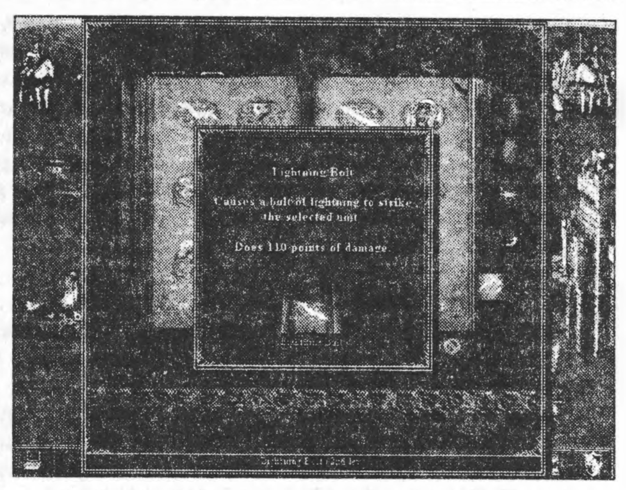
**Полученный от мудреца артефакт переходит в следующий этап кампании.**

Берите лучше архангелов, они немного ценнее титанов благодаря возможности восстанавливать убитых союзников и самому большому навыку атаки/защиты.

Вначале вам даются два замка, и оба довольно слабо развиты, хотя рыцарский по сравнению с магическим чуть более ценен. В придачу вы получите находящийся в море портал славы, который в будущем начнёт давать прирост по ангелу в неделю к уже имеющимся двум. В первую неделю захватывайте две лесопилки и два рудника между вашими замками и стройте в замке рыцарей кузницу и башню мага первого уровня. В первую же неделю можно сделать ход конем — построить монастырь, ярмарку в каждом замке и собрать побольше бесхозных ресурсов. Если всё сложится удачно, то оставшихся средств вполне хватит для постройки портала славы. Можно взять имеющиеся в сундуках финансы золотом, а не очками опыта, и выменять одну или две единицы недостающих материалов на лишние для портала славы материалы.

Во вторую неделю очищайте местность от монстров главным героем с двумя архангелами и стройте в рыцарском замке столицу, затем крепость. Можно немного развить владения магов, но улучшайте только городской центр для быстрого прироста золота. В третью неделю направьте героя с основной армией на захват небольшого города в самом юго-восточном углу. К четвертой неделе подведите главному герою подкрепления в виде нескольких ангелов и направьте его на штурм небольшого, но всё же укрепленного замка инферналов на два экрана севернее. С его захватом смело отправляйтесь на штурм центральной цитадели рыцарей. К сожалению, портал славы произвести здесь не удастся, но серьезные пополнения в лучниках и пехоте герою не помешают. На экран южнее центрального замка находится форт, где вы сможете превратить уже имеющихся ангелов в архангелов.

В шестую-седьмую неделю возьмите под контроль два слабеньких города: в северо-восточном и в северо-западном углу. Около последнего расположена темница, охраняемая несколькими демонами. Убейте их и освободите героя-генерала с хорошо развитыми характеристиками. В его сумке находится искомая статуэтка Ladybird of Luck для мудреца, живущего в хижине около ваших стартовых замков. Взамен получите артефакт Badge of Courage (+1 к морали).




К началу второго месяца вы уже готовы к атаке на подземных жителей. К сожалению, спуск в юго-восточном углу охраняется отрядом из черных драконов. Но есть и второй вход в пещеры — на северо-востоке от центрального замка. Наймите всех ангелов, улучшите их и соберите побольше лучников, мечников и копейщиков.

В подземном мире находятся три вражеские цитадели. Они очень хорошо развиты, поэтому встречи с драконами вам обеспечены. Атаковать замки не обязательно, лучше пройдите мимо них с востока на запад, где атакуйте гарнизон, охраняющий выход на поверхность к Стидвику. Гарнизон прилично укомплектован драконами, минотаврами, глазами и скорпикорами, поэтому серьезные потери в ваших рядах неизбежны.

Стидвик охраняется тем количеством сил, какие могут скопиться в замке рыцарей за два с лишним месяца: примерно полсотни копейщиков, полсотни грифонов, лучников, три десятка мечников, немного кавалерии и монахов. Главное — победить врага в гарнизоне, а уж в Стидвике армия послабее.

## 2. DEAL WITH THE DEVIL

**Цель: к королеве Катерине прибыл посланник от инферналов, которые предложили выкуп в миллион золотых за короля Роланда. Необходимо взять приступом столицу одного из их кланов и проверить правдивость этой информации. Захватите замок Kleesive, в чем вам помогут лесные союзники.**

**Возможные бонусы: три свитка с различными заклинаниями — Protection from Fire, Ice Bolt и Precision.**

**Найденный в миссии артефакт за башней переходит в следующий этап кампании.**

Возьмите Precision, оно увеличивает уровень атаки стреляющих созданий, которых у вас будет много: это лучники и эльфы.

Начинаете вы с тремя замками. Как всегда, для их быстрой отстройки захватываете те две лесопилки и два рудника, что расположены неподалеку. Уделите особое внимание лесному замку, так как именно к нему враг будет проявлять повышенное внимание. Возводите только простые сооружения, до ангелов и драконов развиваться не нужно.

В конце первого месяца собирайте все силы в обоих замках рыцарей в одну армию и формируйте вторую такую же из лесных ополченцев. К сожалению, объединить оба войска не сможете... Уничтожьте отряды лордов бездны и атакуйте обе инфернальные деревни двумя армиями. Затем лесников пошлите немного западнее на замок инферналов, а рыцари пройдут немного на юго-восток, где атакуют ещё один замок. Теперь добейте рыскающих вражеских героев и заберите у одного из них огненный меч (+6 к атаке). Отнесите его в дом мудреца прямо в центре карты, который выложит за этот уникальный меч не менее ценный приз — щит (+6 к защите).

Отнесите щит в юго-восточный угол, к третьему мудрецу. Тот даст том огненной магии, который наделяет владеющего им героя полным знанием всех заклятий сферы Огня. Осталось ещё одно маленькое дельце — получить артефакт, который перейдет в сле-

дующую миссию. Напротив мудреца, меняющего меч на щит, находится охраняемый дьяволами проход. Он ведет в небольшую долину, богатую разбойниками. Посетите хижину мага, чтобы увидеть Kleesive. Зайдите за башню, где помимо кучи сундуков вам подкинут Charm of Mana (+1 к восстанавливаемой за день мане).

Теперь, уладив все дела, приготовьтесь к атаке на Kleesive. Действуйте аккуратно и соберите сильную армию, так как придется ещё раз разобраться с дьяволами, а затем перебить мощное инфернальное войско. Нужно будет купить все войска в трёх замках, что скопились за полтора месяца, и отправить в бой наиболее «крутого» героя. Иметь численное превосходство не обязательно.

## 3. NEUTRAL AFFAIRS

**Цель: участвуя в междоусобной войне, болотные жители и варвары успевают грабить западные земли Эрафии. И тех, и других нужно уничтожить, иначе война будет продолжаться до бесконечности.**

**Бонусы: щит +2 к защите, топор +2 к атаке и знание Expert Logistics.**

**Найденный в миссии артефакт за башней переходит в следующий этап кампании.**

Выбор действительно труден, но последний вариант сулит 30 % увеличения проходимой за день дистанции, а значит, эффективность перемещений главного героя. Именно скорость поможет разбить врагов, пока они не дойдут в своем развитии до бегемотов и гидр.

Ситуация предельна проста: по два неплохо развитых замка у обоих противников и два городка в центре, за которые разворачиваются основные бои между врагами. Замки варваров расположены почти в юго-восточном углу, а болотные твари живут в противоположной части карты. В первую неделю захватите лесопилки и рудники, причем очень быстро, так как строительство фортов в рыцарских замках потребует уйму материалов. Посетите обе обсерватории, которые откроют большую часть карты. За две недели отстройте рыцарские цитадели и улучшайте магический замок до столицы. В первую неделю желательно попробовать построить сооружения для лучников и копейщиков, а во вторую — приступить к мечникам и монахам. При строительстве зданий обязательно определитесь, в каком именно замке вы будете улучшать сооружения для монстров, чтобы не делать того же самого в другом.

Замок волшебников, как всегда, служит плохим источников войск, но вот гремлинов стоит улучшить, так как стрелки они дешевые и вообще-то неплохие (в больших количествах). Во вторую неделю наймите немного войск и разбейте отряды копейщиков и големов, чтобы захватить массу ресурсов. С началом третьей недели разгоните мечников и заполучите артефакты, улучшающие защиту и атаку.




К четвертой неделе постройте здание для ангелов и пробивайтесь через гарнизон на дороге к замку болотных. Возьмите его и захватите ещё один такой же, расположенный на экран южнее от первого. Считайте, что болотные жители уже выведены из игры, так как находящийся пока под их контролем город в центре будет быстро взят варварами. К шестой недели улучшайте здание для архангелов и отдайте их в армию к главному герою.

Атакуйте варваров, чьи замки также расположены очень близко друг от друга. Не отвлекайтесь на города в центре, идите в юго-восточную часть карты. Силы у противника большие, но и у вас войск много. К тому же, вражеская армия разделена по нескольким героям, а у вас силы собраны в один кулак.

Как поймёте, что побеждаете, не забудьте посетить красную башню в юго-восточном углу, где герой с артефактом из предыдущей миссии найдет подзорную трубу. Если вы её возьмёте, то здорово облегчите себе жизнь в следующей миссии, так как воевода с сей безделушкой получит ценнейшую реликвию в первую же неделю.

## 4. TUNNELS AND TROGLODYTES

**Цель: когда войска королевства отбивали атаки инферналов, подземные создания втайне рыли туннели к Стидвику. Благодаря внезапности и численному превосходству они чуть не захватили весь континент. Необходимо спуститься под землю и уничтожить врага, перерезав тем самым главный путь переброски его войск на континент.**

**Возможные бонусы: башня мага третьего уровня, 3 башни мага первого уровня и знание Expert Navigation.**

Как ни странно, бои развернутся в подземелье, а море останется лишь источником захвата небольшого количества ресурсов. Поэтому последний вариант смело отвергайте, а выбирайте три башни мага в стартовых городах.

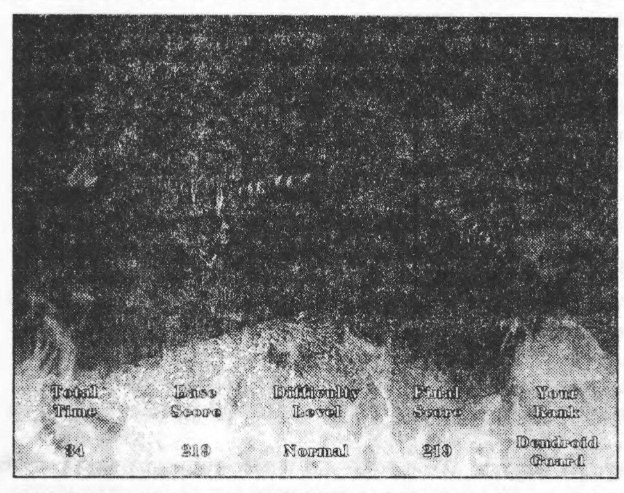
По традиции в первые дни захватывайте лесопилки и рудники, чья продукция очень нужна для основных зданий. По одной лесопилке и руднику найдете у рыцарского и магического замка, но вот у лесного их нет. Ещё одна приятная новость — за башней рядом с рыцарским замком найдется Sentinel's Shield, особая по силе реликвия (+12 к защите, -3 к атаке). Она обязательно попадет в руки героя с артефактом из предыдущей миссии.

Разберемся с развитием замков, так как неправильная отстройка грозит верным поражением. Все цитадели изначально неплохо развиты, но приносят мало золота. Постройте поочередно в каждом замке по кузнице и ярмарке, а затем модернизируйте городское здание. К концу первой недели постройте у лесных жителей и у рыцарей максимум дополнительных сооружений для найма войск. Вторая неделя пройдет в стройке столицы в замке рыцарей и улучшением форта для лучшего роста монстров. Развивайте и укрепление волшебников ради найма в будущем неустрашимых титанов.

К концу третьей недели постарайтесь выйти к гигантам у волшебников и ангелам у рыцарей. Для грядущих битв вам понадобятся мощные существа, причем в большом количестве. А чем раньше вы создадите здания для них, тем больше потом сможете заполучить в свою армию. Не проводите дорогостоящих модернизаций зданий, так как на экран севернее бастиона волшебников находится форт, куда вы будете свозить большинство ваших бойцов.

К середине второго месяца можно послать второстепенного героя погулять на море. Пусть он доплывет до центра карты, где найдет картографа и получит полную карту всей водной глади. Пособирайте им же морской мусор, который может немного пригодиться. В это же время отправьте героя с мощной рыцарской армией на завоевание подземного царства. В другой спуск направьте ещё одну армию, но уже принадлежащую расе волшебников. Желательно в третий спуск в подземелья отправить и третьего героя с лесными бойцами.

Все замки противника находятся под землей, их пять штук против ваших трёх. Ваши твердыни принадлежат разным расам, а у противника все армии только одного, подземного типа. То есть ваши войска более разобщены, чем у противника. Ваш шанс — сразу взять три или даже четыре подземных бастиона, пока супостаты не опомнились и не перешли в контратаку. Расположились подземные замки хитро, но попробуем описать: если в центре подземелья мысленно нарисовать огромный квадрат со сторонами в три игровых экрана, то четыре вражеских города окажутся точно в углах такого квадрата. Именно на данные замки нужно начать штурм. Пятый замок, наиболее ценный для про-




тивника, оставьте «на потом»: во-первых, он находится в середине восточной кромки карты, то есть достаточно далеко, а во-вторых, основная армия противника будет охранять именно его. Не забудьте по мере надобности посылать подкрепления из родных замков на поверхности.

С захватом нескольких замков укрепитесь в них вашими героями и приготовьтесь к возможной обороне. Главный герой должен взять из армии волшебников всех титанов в дополнение к своим архангелам и отправить в пять оставшихся мест самые сильные отряды у имеющихся у вас героев. После чего бросайте его на перехват вражеским героям, стараясь постепенно приближаться к пятому замку. Эта миссия является самой сложной из всех из-за множества сильных героев у противника, поэтому будьте предельно хитры и расчетливы.

Вполне вероятно, что вам встретится супергерой противника Ajit, в чем-то превосходящий по показателям даже вашего главного героя с его реликвией и накопленным опытом. Вот вам и пригодятся накопленные ранее титаны и архангелы, которые должны обеспечить вам победу. Правда, этот же супергерой знаменит своими способностями убегать с поля боя и за пару дней набирать армию не меньше предыдущей. Поэтому посылайте героям максимум войск, которые способны «родиться» в подконтрольных замках.

Как все пять замков будут захвачены, можете вздохнуть спокойно. Противник ещё силен, но подкрепления ему уже не будет. Продержитесь неделю, и герои оппонента покинут его.

# VI. SONG FOR THE FATHER

*И вновь продолжается бой... На этот раз между Катериной и её отцом-личом. Разбейте армии нежити и восстановите порядок на землях Эрафии.*

## 1. SAFE PASSAGE

**Цель: власть над некромантами захватил ими же оживленный король Gryphonheart, который подчинил себе многочисленные орды зомби, скелетов и тварей пострашнее. Некроманты растерялись и готовы просить помощи у Катерины, поэтому в качестве жеста доброй воли посылают ей свидетеля отравления её отца. Вам нужно обеспечить безопасный проход некроманта Nimbus'а в рыцарский замок.**

**Предлагаемые бонусы: 2 500 золотых, умение Basic Logistics и сапоги Boots of Speed у некроманта.**

Два последних бонуса предложены напрасно, потому что они появятся у некроманта. А некромант фактически исполняет роль хранителя предмета, который надо принести в замок, и в боях участвовать он не будет. Карта очень-очень маленькая — артефакты и способность увеличения дальности ходьбы героев вовсе не нужны. Берите золото, оно не помешает.

Предлагаемая тактика прохождения миссии уже ранее описывалась: хватайте все начальные войска и без всякого развития ваших замков атакуйте врага. Лучше всего подойдет такая последовательность: в первый ход постройте сооружение для лучников, найми-

те их и копейщиков и отдайте главному герою. Идите им наверх, по дороге к гарнизону. Перейдите его и скачите далее по дороге, к центру карты. Наймите в первый же ход героя-рыцаря и отдайте его войска главному, а затем используйте неизрасходованные им шаги на посещение башни копейщиков.

На втором ходу атакуйте главным героем крепость некромантов, что расположена в центре карты, в двух шагах от дороги.

Если атака будет произведена именно во второй ход, то вы легко сметете дюжину охранников-скелетов. Построенные к третьему ходу ходячие трупы также не станут серьезным противником. Осталось преодолеть последнее препятствие в виде отряда зомби на пути ко второму бастиону некромантов. Он находится на полпути к северо-западу от первого оплота нежити.

Расправившись с организованным сопротивлением, откройте всю карту, благо она очень мала. Посетите три палатки, расположенные в углах карты; отстройте башни мага в трёх городах и выучите заклинания в них максимально большим количеством героев. Загляните полководцами в обелиски, прибавляющие по 1 000 очков опыта, и посетите пентаграмму (+1 к мощи). Героев также можно направить к дереву мудрости.

Как только почувствуете, что ваши ребята достаточно развиты, сразу направляйте некроманта в ваш замок. Перед этим убедитесь, что количество ваших героев равно восьми. Это важно для следующего задания.

## 2. UNITED FRONT

**Цель: объединенные силы волшебников, рыцарей, лесных жителей и некромантов должны очистить окрестности от войск нежити. Приготовьтесь к серьезному сопротивлению и развивайте ваших героев, которые попадут в финальную миссию с участием лорда Хаарта и королевы Катерины.**

**Бонусы: 35 королевских грифонов, 35 железных големов и 35 высоких эльфов.**

Эти войска предназначены для уничтожения множества зомби, расплодившихся по всей карте и преградивших доступ к хоть сколько-нибудь важным источникам ресурсов. Посему против медлительных зомби лучше всего применять эльфов, так как нежить до них просто не успеет дойти, а значит, ваши стрелки нисколько не пострадают.

Итак, тактика мгновенного прорыва в описываемой миссии полностью безрезультатна, а потому нужно методично захватывать ресурсы и развивать тылы, то есть замки. Все шахты и лесопилки охраняются отрядами ходячих тел и их собратьями-зомби. В большинстве случаев герои, выучившие в предыдущей миссии боевую магию, справятся с ними даже без дополнительного набора войск, то есть имея лишь стартовые войска. Тех героев, которые по магии продвинулись не сильно, используйте в качестве разведчиков для их более сильных коллег. Особое внимание уделите герою с отрядом высоких эльфов: он должен постоянно зачищать местность от мертвяков. Конечно, будет немного утомительно проводить за первую неделю ...дцатый бой с зомби, но никто и не говорил, что всё будет слишком просто и легко.

О развитии замков скажем, что у вас два очевидных варианта: развивать здания для роста существ в одном из укреплений или понемногу строить и там, и сям. На наш взгляд, предпочтительней бросить большинство из имеющихся у вас средств на быстрый подъем крепости некромантов. Здания в ней стоят недорого, а обитающая нежить требует действительно мало финансов по сравнению с аналогичными созданиями других рас. Очень хорошо собрать толпу скелетов и дополнить их черными рыцарями и костяными драконами. Времени потребуется не так уж и много — недели две, а вот ваша армия в таком составе будет сильнее, чем у оппонента.

Когда появятся первые костяные драконы, уделите чуть больше внимания рыцарскому замку, стоит развить его до мечников, так же, как и лесной — до единорогов. Формируйте три армии: наиболее мощную у некромантов и две (из рыцарских и лесных созда-

ний) послабее. Повелитель нежити должен захватить замок, что находится на два экрана западнее от его родного некрополя. Предводитель копейщиков, лучников и мечников пусть идет в атаку на второй замок, уютно расположившийся за гарнизоном, прямо на север от рыцарской твердыни.

Третий герой-лесничий пусть под шумок берет третью крепость немёртвых. Если провести прямую линию между замками некроманта и рыцарей, то в середине такой прямой и находится сия крепость. Взяв приступом замки, рыцари и лесные обитатели должны закрепиться в них и отбиться от пришедших противников. Грозная и наиболее мощная армия некромантов тем временем начнет наступление на достаточно крепкий последний действующий бастион нежити в северо-западном углу. С захватом их замков вражеские герои, скорее всего, попробуют вернуть один или два себе. Смело выдерживайте их атаки, и оставшийся без средств к существованию враг будет ликвидирован.

## 3. FOR KING AND COUNTRY

**Цель: пришла пора в последний раз доказать нежити, что объединенные силы рыцарей, волшебников и лесных обитателей вполне способны справиться с их ордами. Ваша задача — захватить оба некромантских замка, в одном из которых засел предводитель неупокоенных.**

**Бонусы: том магии Земли (знание всех заклинаний этой сферы), артефактный шлем (+6 ко всем атрибутам) и шляпа, дающая обладателю знание всех заклятий пятого уровня.**

Суперсильных магов в вашей команде не наблюдается, но зато сразу даются два продвинутых «героя меча» в лице лорда Хаарта и королевы Катерины. Соответственно, шлем будет наиболее уместен. Он не только воинский аксессуар, но и хорошая добавка к магическому потенциалу ваших бойцов.

P. S. Имеет смысл перестартовать миссию пару-тройку раз, если вы будете недовольны имеющимися у Катерины способностями. С каждым новым стартом они будут изменяться, причем очень сильно. Зачем Катерине Expert Estates, Navigation или First Aid, когда она может иметь навыки намного лучше — Expert Offence и Expert Archery? Но стоит ли овчинка выделки, решать вам, можете довольствоваться и тем, что у неё есть.

Классная миссия! Все замки отлично отстроены как относительно сооружений (они уже усовершенствованы!) для бойцов, так и по финансовым поступлениям. Улучшайте рыцарский замок до крепости, а в следующий ход превращайте его в столицу. В первую же неделю постройте в нём монастырь... В лесной твердыне к пятому-шестому дню воздвигайте здания для единорогов и живых деревьев-дендроидов. А в цитадели волшебника можете и вовсе ограничиться павильоном, да и то в конце недели.

В первый ход посетите слабым героем хижину мага и останьтесь рядом с ней. На второй день замки нежити создадут непроницаемый для глаз «туман войны», но вы снова посетите хижину мага и разгоните наваждения. И так повторяйте героем каждый день до захвата обоих вражеских замков. Другие герои берут небольшое количество стреляющих созданий и ими захватывают за первую неделю по одной лесопилке и руднику у каждого из замков. А заодно отгоняют тех же зомби от шахт с остальными ресурсами. В начале второй недели собирайте у рыцарей все войска и, отдав их Катерине, атакуйте восточный гарнизон. От него — один день пути до замка нежити, на который и пойдет ваша атака. Высшим шиком может стать его захват в конце второй недели, и это вам по плечам. Наймите всех тварей в начале третьей, прорывайте хилый гарнизон и добивайте врага штурмом второго замка.

Между прочим, вам может показаться, что в подземном уровне есть что-то ценное и важное для прохождения миссии. Уверяю вас, это не так — пара шахт, всякая мелочь в виде нескольких сундуков и парочки артефактов средней паршивости. Есть, правда, телепортер, но ведет он в маленькую пещеру с тремя святынями, каждая из которых учит героя одному заклятью.

# VII. SEEDS OF DISCONTENT

*Эта сумасшедшая (в хорошем смысле этого слова — очень уж миссии нестандартные) кампания посвящена борьбе свободолюбивого народа Спорных земель за независимость от Эрафии и эльфов. Найдите легендарную Чашу Грааля, донесите её до нужного города и возведите роскошную столицу.*

## 1. GRAIL

**Цель: после победы над захватчиками на землях Эрафии установился мир и порядок. Однако старая вражда между людьми и эльфами не исчезла, а лишь на время приутихла. Вполне возможно, что первое столкновение между бывшими союзниками произойдет из-за Спорных земель, на которые претендуют и те, и другие. Но можно объявить независимость земель и тем самым предотвратить будущий конфликт. Найдите и раскопайте Грааль, с помощью которого удастся привлечь большинство лесного народа.**

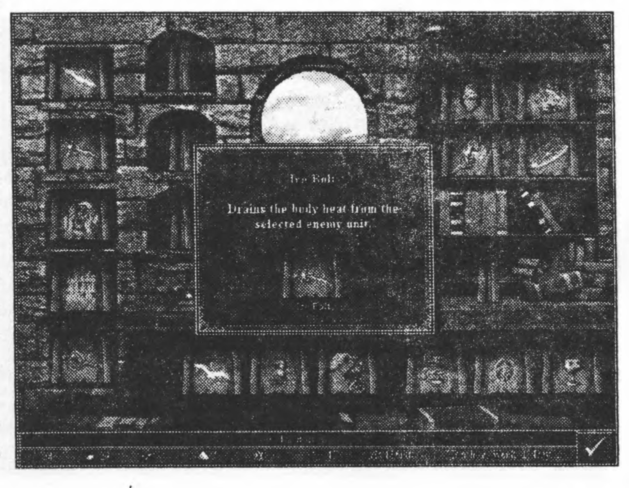
**Бонусы: 5 000 монет, 4 пегаса и сапоги скорости.**

В этой миссии проблема заключается не в нехватке денег, а в их избытке, так как найм монстров и другие траты довольно затруднены. Берите пегасов — не прогадаете.

На всей карте находится лишь один город, в котором запрещено строить любые сооружения для найма монстров. Все вооруженные силы вы будете получать от рекрутирования существ в их разбросанных по всей карте жилищах. Иногда будут даваться подкрепления в виде нескольких тварей, желающих сражаться на вашей стороне. Третий путь найма войск — покупка героев, отъём их начальных армий и их же увольнение. Третий вариант хорош тем, что позволит создать внушительные толпы наиболее простых и слабых созданий всего лишь за один ход.

В первый ход постройте в городе башню мага и посетите её героиней по имени Mephala, чтобы выучить заклинания и забрать войско из боевых гномов и кентавров. Другие два героя пусть посещают оба обелиска, а потом чуть походят около них, пока к каждому не присоединится по отряду. Во второй ход стройте в городе таверну и нанимайте двух-четырех героев. Отдайте их войска и натравите воительницу на копейщиков. Те должны разбежаться от страха, как и ещё несколько отрядов таких же бойцов, перекрывших проходы. Отдайте войска первых двух героев Mephal'е — получиться внушительная армия. Одних только боевых гномов соберется шесть десятков, не говоря уж о кентаврах и прочих.

Полководцами без армии в течение первой недели и в начале второй обегайте максимум построек с существами и попытайтесь передать их героине до штурма ею гарнизона. По крайней мере, та ждать всех не должна, а пусть лучше посетит два дерева знаний (+1 уровень за каждое) и монументы Learning Stone. Кстати, от города можно пойти на восток и наверх или же выбрать западный путь. Ваш выбор принципиального значения иметь не будет, так как оба пути являются одинаковыми по постройкам, охранникам, населенности гарнизонов и пр.




Старайтесь проявлять оперативность — до гарнизона

дойдите в начале-середине второй недели. Силы защитников будут невелики: около 15 продвинутых лучников, 10 грифонов, 25 стандартных копейщиков, 20 обычных лучников и 20 воинов с алебардами. Особых потерь быть не должно, а сам бой можно провести в режиме Quick Combat. Затем забейте пачку грифонов, пройдите к обелиску и получите ещё 20 лесных эльфов. Теперь пройдите примерно северо-западнее, к центру карты. Улучшайте все ваши создания и объединяйте их с уже продвинутыми собратьями. С такой силой вы легко уничтожите несколько кавалеристов.

За кавалеристами к вам присоединятся 15 единорогов, вернитесь в форт и улучшайте их. Разбейте ещё один отряд кавалерии, и обелиск ваш. Около третьего обелиска над городом готовьтесь принять ещё 20 эльфов. Совершенствуйте и их. Посетите две поляны в северо-западном и северо-восточном углу.

Найдете оба зеленых обелиска, которые уже полностью откроют карту сокровища. Если хотите, посетите дома ключников, чтобы героями без армий подобрать по одному артефакту.

Осталось только одно место, куда не ступала нога вашего полководца. Это область прямо на самом севере с защитниками в виде нескольких единорогов. Не радуйтесь их малому количеству, так как по пути к ним на вас нападет серьезный отряд боевых единорогов с прикрытием в виде эльфов. Выиграв битву (даже серьезные потери уже допустимы), получите минус к морали и 5 000 очков опыта. Заходите на болотистую поляну с множеством агрессивно настроенных существ. Посмотрите на вашу карту и встаньте на то место, что отмечено крестиком. Место выбирается произвольно, и при каждом новом прохождении миссии копать надо в разных местах. Совет: если надо пройти на север поляны, то не связывайтесь с ангелами, а обойдите их сбоку через отряды монахов.

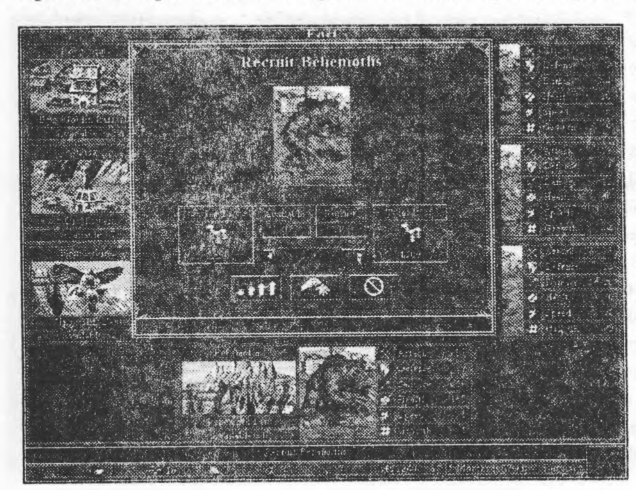
## 2. THE ROAD HOME

**Цель: необходимо в целости и сохранности доставить Грааль в ваш город. Чем и займется отважный рейнджер под вашим руководством. Если же герой пожелает захватить все вражеские замки, то вы тоже победите.**

**Бонусы: башня мага 3-го уровня, 5 000 золотых и 3 солдата дендроидов.**

Как обычно, берём армию: набирать войска в родном городе не разрешат, значит, лучше усилить стартовую армию пополнением из деревянных парней.

Миссия очень странная и необычная, как и вся седьмая кампания. Проходится она просто, но при этом вы открываете около трети карты. Обычно из чистого любопытства перед окончанием миссии хочется разведать все области — у вас такой шанс будет. И забудьте о родном замке, так как развить его не удастся. Сама миссия описана в расчете, что вы её проходите не на скорость, а на полное исследование. Если же хотите побыстрее её завершить, то дойдите, как описано ниже, до первого города и от него бегите к вашему.



Итак, пусть герой в своем движении на юг следует по западной кромке карты. Во второй день разведчики доложат, что к вам хотят присоединиться

все мечники в близлежащих областях. Идите, идите и идите, по пути собирая мечников и охраняемые ими сундуки. Не забывайте об осторожности: к вам присоединятся **обычные** мечники, а не крестоносцы. Уже увидели и захватили забытый городок? Постройте в нём здание для улучшения ваших мечников и переведите их в ранг крестоносцев. Уходите из города и прошагайте экран на юг. Здесь соберите всех обычных эльфов. В юго-западном углу вы тут же увидите синие башни. Чтобы обойти их, посетите хорошо защищаемый дом ключника на северо-западе от городка. За башней вы обнаружите массу желающих присоединиться монахов и несколько сундучков с драгоценностями. Будет и артефакт в самом углу, но за него нужно будет подраться с фанатиками-Zealots.

Теперь скачите в центр карты, там атакуйте лесную крепость. С её захватом лесные герои останутся вообще без городов и вскоре будут выкинуты из игры. Осталось захватить замок рыцарей на полтора экрана севернее лесного. Взяв его, оставьте гарнизон пустым, чтобы рыцари смогли захватить этот замок обратно. Иначе они тоже останутся без замка, а миссия скоропостижно завершится. А вам для полноты ощущений нужно побывать в северо-восточном углу, за зеленой башней (палатка находится прямо рядом). В вашу армию вольются толпы единорогов, готовых в любое мгновенье выбить врага из последней крепости и завершить миссию.

## 3. INDEPENDENCE

**Цель: постройте столицу (то есть Capitol) в вашем городе — и вы победитель. Однако могут быть небольшие проблемы с ворами леса и золота.**

**Бонусы: 3 улучшенных дендроида, 6 обычных и 12 кусков древесины.**

Выбирайте древесину! Если, конечно, захотите пройти миссию за восемь дней. Боевых действий вы почти не ведёте, а только отстраиваете город. Героем пособирайте золото и посетите обсерваторию. Между прочим, в костре перед городом можно найти и пять дополнительных кусков древесины: если не получится с первого захода, то можно рестартовать.

Приводим полное расписание строительных работ. Весь первый день возводим ярмарку, во второй — башню мага, а на третий производим обмен золота на три дополнительные единицы древесины (обмен не нужен, если в костре оказалось именно дерево). Тут же возводим кузницу. В четвертый день сооружаем Town Hall, в пятый — уже City Hall. Шестой день ознаменуется цитаделью.

Осталось возвести замок в седьмой день, но вот беда — 10 единиц руды и золото у вас есть, но в графе «древесина» стоит нуль. Что делать? Менять кристаллы, драгоценные камни и ртуть на древесину. Соотношение будет грабительским — одна деревяшка на пять единиц каждого ресурса, но десять у. е. древесины вы наберете. Ежели всё-таки парочки деревяшек хватать не будет, то купите их за золото. Набрав десять у. е. дерева, возводите замок.

Восьмой день — долгожданная столица. Вы победили! Раз прошли кампанию, то можете смело величать себя лучшими полководцами всей Эрафии и Энрота. Ну, а в одиночных миссиях можно оттачивать ваше мастерство практически бесконечно, благо их очень много. Если вы поиграли в Might&Magic 6, то обязательно пройдите The Mandate of Heaven — масса положительных эмоций вам гарантирована.

# HOMEWORLD

Разработчик: **Relic Entertainment**
Издатель: **Sierra Studios**
Выход: **октябрь 1999 г.**
Жанр: **космическая 3D real-time стратегия**
Требования: **P-200, 32 Мб, рек. 3D-уск.**

Графика: **10**
Звук: **10**
Играбельность: **10**
Общий рейтинг: **9.9**

**Хит, ставший основателем нового жанра — космической 3D real-time стратегии с элементами приключения**

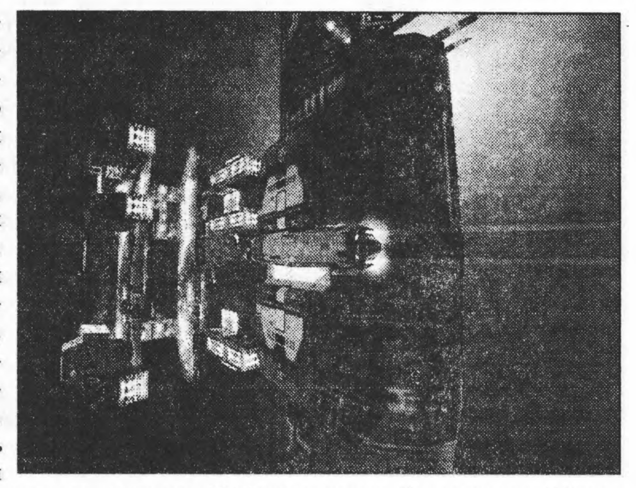
## ПЕРВООТКРЫВАТЕЛЕМ БЫТЬ ТРУДНО И РИСКОВАННО...

... но зато как почётно. Первый есть первый, его никогда не забудут, особенно если проект удался. С Homeworld в этом плане полный порядок, можете не сомневаться. Давайте начнём с самого приятного — графики. Мало того, что она попросту завораживает своей загадочностью, колоритностью, насыщенностью, продуманным подбором тонов и полутонов при отображении галактик, туманностей и конкретных объектов игры, так она ещё создаёт ощущение присутствия в подлинно трёхмерном космическом мире. И слова об объёмном пространстве — не пустой звук, так как в игровой среде (космосе) придётся перемещаться не только в общепринятых для RTS направлениях «вперёд, назад, влево, вправо», но и «вверх, вниз»! Немного опережая события, вынужден предупредить: противник частенько использует данное обстоятельство, организуя «подлые» (AI достаточно высок) вылазки одновременно сверху, снизу и по центру. И без определённых навыков сразу и не сообразишь, кого и куда надо послать для отражения атаки (поэтому умение пользоваться трёхмерной сенсорной картой просто необходимо). Вот так-то, поклонники «плоских» 3D RTS. Придётся слегка переучиваться, а иначе не выживешь. Но где наша не пропадала!

Восхищаясь графикой, невозможно не отметить мистико-медитативно-космическую музыку, весьма удачно подобранную для сопровождения космических баталий. Звуковые волны, плавно истекающие из динамиков, а ещё лучше — качественных стереонаушников, только усиливают эффект погружения в игровой процесс и в саму атмосферу Homeworld. Кроме того, музыкальное сопровождение меняется в зависимости от накала происходящих событий. Сразу после загрузки миссии музыка внешне спокойная, на самом деле, если вслушаться, — предостерегающая, когда боя не избежать — напряженная и только после успешного его окончания — расслабляющая.

## САМОЕ ГЛАВНОЕ В ЛЮБОЙ ИГРЕ – GAMEPLAY

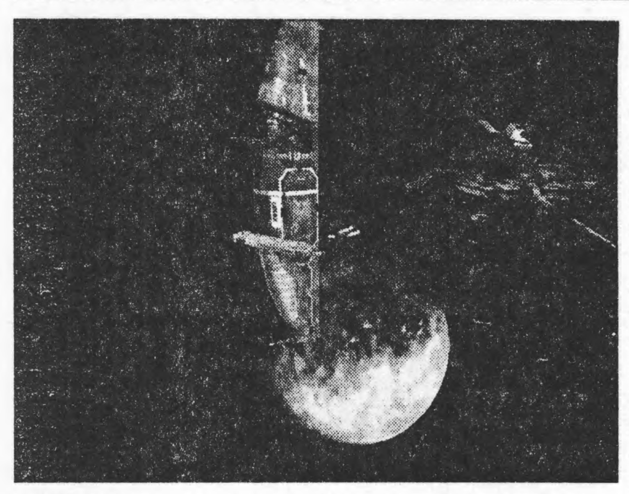
Без играбельности игра просто перестаёт быть таковой, превращаясь в набор картинок и звуков, значков и букв. Что касается Homeworld, то и здесь всё OK... Почти. Но по порядку. Начнём с интерфейса. Нельзя сказать, что он изначально прост: бесспорно, придётся потратить некоторое время на его освоение. Зато в дальнейшем это себя окупит. Ведь для успешного управления всем вашим «хозяйством» (в первую очередь это касается боевых юнитов) почти в любой игре нужны определенные навыки. В Homeworld сложность управления игрой усугубляется добавлением третьего измерения, но все же при-



выкнуть можно. Конечно, несколько необычно для любителей RTS, оснащённых стандартной двухкнопочной мышью (для счастливых обладателей колёсика прокрутки есть упрощающие ситуацию «льготы»), использовать для вращения пространства правую кнопку, а при удалении и приближении объектов — сразу две. Но для того и дана тренировочная миссия, чтобы получить соответствующие навыки. Так что не торопитесь «проскакивать» Training, повозитесь с ним, полюбуйтесь пейзажами и графикой, вникая в музыку, поработайте с камерами и управлением. В общем, метод постепенного и всеохватывающего погружения подходит к данной ситуации как никакой другой. Более того, создатели Homeworld в основной компании (первая миссия) ещё дают некоторое время на раскачку, не ввергая вас сразу в реальные боевые действия, предоставляя тем самым шанс и последнюю возможность потренироваться на учебных целях. Как видите, и здесь всё предусмотрено. Всего в игре формально 2 компании (по 16 миссий в каждой). Правда, проходятся они совершенно одинаково (вот это и есть тот самый минус, о котором говорилось выше). Различия между двумя расами (Kushan, Taiidan) заключаются только в раскраске (кстати, в главном меню можно выбрать любую понравившуюся гамму цветов) и форме юнитов. Даже их названия и характеристики одинаковы, за исключением пары космических кораблей.

Миссии разнообразны, увлекательны и напрямую связаны между собой. То есть все войска и инфраструктура базы переносятся из одной миссии в другую. Бывают и неприятные сюрпризы, когда с места в карьер приходится отражать внезапную атаку противника, а наиболее эффективной техники, как назло, нет. Приходится под огнём перестраиваться, сдавая в утиль ненужные и создавая необходимые боевые единицы. Внезапно могут появиться космические торговцы с предложением купить секретный проект за энное количество ресурсов, которых, как всегда, не хватает. Кстати, потребность в последних ощущается постоянно. Хорошо хоть можно отправить на разбраковку юнит и получить компенсацию в виде 60% от его стоимости. Ещё один выход из положения — перевербовка противника (правда, «серьёзный» корабль привлечь на свою сторону не так-то просто).

Развитие и общая структура вверенной в ваши руки космической колонии с точки зрения RTS вполне традиционны. Сердце колонии — это основная база (Mothership). Экономика заключается в сборе ресурсов (астероиды, газообразные скопления), количество которых достаточно ограничено. Все юниты создаются сначала только на Mothership, а позже и на транспортных мини-базах (Carrier), прозванных многими «авианосцами». Боевая техника различается классом, огневой мощью, бронёй, подвижностью и рядом функциональных особенностей. Наряду с атакующими и защитными свойствами применяется способность вербовать (или захватывать чужое судно), исследовать, передавать информацию, сообщать о появлении противника, ремонтировать (без затрат ресурсов), пополнять запасы топлива. При передвижении и во время боя используются разные построения, в том числе Sphere (сфера), Wall (стена), X (клавишей X), а также 3 степени агрессивности с элементами тактики.



Новые технологии изучаются в Researchship (научно-исследовательских станциях) бесплатно, захватываются у врага или покупаются у торговцев. Carrier способна самостоятельно транспортировать и производить многие подвиды юнитов. Это бывает очень важно при выполнении заданий, связанных с большими расстояниями, так как Mothership, увы, относительно неподвижна (перемещается лишь от миссии к миссии). Задач, как правило, ставится несколько, причём они появляются не все сразу, а постепенно, по мере прохождения определённого этапа или в привязке к различным событиям. И совсем не обязательно идти к цели одним-единственным путём, так как выбор в средствах и способах достижения победы есть.

Как видите, разнообразие большое, обо всём сразу и не напишешь. В любом случае вас ждут приключения и приятное времяпрепровождение.

## РЕЗЮМЕ

Homeworld — игра новая, интересная, неординарная и заслуживающая самых высоких оценок. Наверняка в будущем появятся аналоги, но им уже нельзя будет присвоить титул «первопроходцев», так как это место уже занято. Игра обещает стать хитовой, несмотря на несколько высокие требования к «железу». В крайнем случае, имеется режим Software, хотя для полноты восприятия необходим Open GL (придётся скачать соответствующие патчи из сети). Радует и возможность Multiplayer, а также составления своих карт.

А играть или нет, решать вам, игроманы. Лично у автора статьи о Homeworld остались самые приятные впечатления.

# ТАКТИКА

Настоятельно рекомендуем поработать сначала с тренировочной миссией (Tutorial), где вы приобретёте основные навыки по управлению вверенной в ваши руки космической колонии (в первую очередь это касается мыши), ориентации в трёхмерном пространстве Homeworld, применению тактики и построения. А уж потом приступайте к Solution. В игре две совершенно одинаковые компании за Kushan и Taiidan, различающиеся только внешним видом юнитов и несколькими космическими кораблями. Сюжетная линия одна. В данном описании прохождение предлагается **за Kushan**, но оно полностью пригодно и для другой расы. Есть мнение, что способ решения поставленной задачи для каждой отдельной миссии в Homeworld — единственный, но автор убеждён в обратном. Да, цели в игре чётко фиксированы, но достичь их всё же можно по-разному. Многое зависит от выбранной вами стратегической, тактической линии развития, предпочтения в создании, использовании тех или иных видов боевых кораблей и даже, как утверждают разработчики, от количества имеющихся юнитов. В любом случае, чтобы в этом убедиться, необхо-

димо будет пройти игру заново, точнее, по-новому. Автору, например, повторное обращение к уже пройденному пришлось по душе и доставило удовольствие. Чего и вам желаю!

## 1. Kharak System

Данная миссия — тренировочная. Но так как ресурсов мало, а всё, что будет нажито непосильным трудом, перейдёт в следующий этап и т. д., то не следует торопиться с созданием большого количества юнитов. Делайте корабли, необходимые для прохождения соответствующего этапа. Итак, сначала приобретайте Research Ship (исследовательское космическое судно), затем пошлите Resource Collector (сборщик ресурсов) на добычу астероидов (просто нажмите клавишу H — Harvesting, предварительно выделив юнит; он знает, где и что следует делать). А теперь можно заняться и боевой подготовкой. Первая цель — небольшая группа вражеских юнитов (красный маяк). Они не «огрызаются» (наверное, это захваченные трофеи, и в связи с этим они выступают в роли учебной мишени), поэтому и безобидны. Так что потерь у вас не будет. Цель следует уничтожить, применяя Formation (построение или формацию). Далее отправляйтесь в Research Ship на изучение Fighter Chassis и Corvette Drive, что предоставит в не столь отдалённом будущем возможность создавать более серьёзные юниты. Затем разбейте очередную пассивную группу врага, только на этот раз с использованием тактики (например, агрессивной — Aggressive). В заключение создайте Salvage Corvette (он же захватчик, он же исследователь и передатчик информации) и захватите им указанный на сенсорной карте вражеский юнит Drone. Сделать это несложно, тем более что тот не сопротивляется. Активизируйте своего захватчика и щёлкайте **левой кнопкой** мыши по цели. Либо в меню управления юнитом выберите команду Scuttle, указав на объект. Теперь остаётся лишь подождать доставки трофея на базу. Когда будет дозволено, совершайте попытку гиперпространственного прыжка (Hyperspace Jump).

## 2. Outskirts of Kharak System

Сначала отправьте Resource Collector на добычу ресурсов. Проведите соответствующие исследования (если не сделали этого раньше). Прежде чем посылать Probe (спутник) в указанный на сенсорной карте район, подготовьтесь к вашему первому сражению. Отряда, состоящего из 5 Interceptors, 7 Scouts, 3 Light Corvettes и 4 Heavy Corvettes, будет вполне достаточно для победы в миссии. Можно воспроизвести на свет божий и Repair Corvette (ремонтника). Отведите все юниты, не участвующие в предстоящих боевых действиях, подальше за базу в сторону, противоположную району дислокации врага (данный приём весьма эффективен для большинства миссий, но также вполне допустимо организовать им охрану, выделив соответствующие боевые корабли, затем нажав **G** и указав на объекты, предпочтительное построение — Sphere). Теперь посылайте Probe во вражий стан. Впрочем, можно обойтись и без этого. Враг рано или поздно сам даст о себе знать. В любом случае готовьтесь к отражению первой атаки. В обороне применяйте построение Wall (стена). Затем отправьте под охраной Salvage Corvette (SC) к неизвестному повреждённому космическому судну для исследования. После расстыковки SC с объектом приготовьтесь к более мощной атаке вражеских космических сил, возглавляемых неприятельской мини-базой. Не стремитесь уничтожить последнюю, потери себя не оправдают. Лучше всего отступайте, прикрывая SC, и расправляйтесь с одиночными целями противника. Добравшись таким образом до своей Mothership (базы), организуйте её оборону (выделите соответствующие юниты и нажмите **G** или **Ctrl + Alt**, указав на защищаемый объект). В случае необходимости создайте дополнительных защитников (желательно «потяжелее», но это уже будет зависеть от количества имеющихся ресурсов). После отражения всех атак не спешите завершать миссию. Соберите оставшиеся ресурсы (кстати, Resource Collectors ведут себя достаточно умно, то есть при

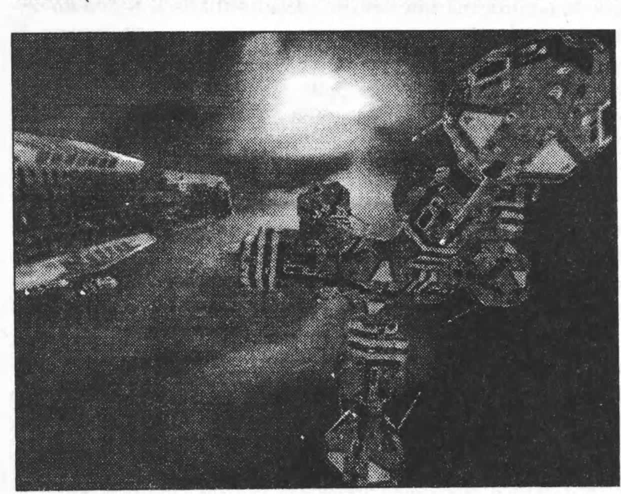
отсутствии «материала» для сбора они просто возвращаются к базе и занимают соответствующую позицию). Желательно создать 4 – 6 SC для следующей миссии.

## 3. Return to Kharak

Рекомендую захватить все вражеские корабли (в случае их полного уничтожения миссия считается проигранной) с помощью 4 – 6 SC. Это вполне осуществимо. Первый трофей будет использован в научных целях, а остальные перейдут на вашу сторону и окажут существенную военную поддержку в последующих баталиях. Одна из основных задач здесь – защитить Cryo Trays (гигантские контейнеры с колонистами; достаточно спасти хотя бы один). Для осуществления этого выберите ближайший вражеский корабль и атакуйте его (только не очень настойчиво, не применяйте Aggressive; основная цель данного нападения – отвлечение). Практически одновременно скомандуйте двоим SC захватить объект. Потом принимайтесь за остальных. В принципе, если одно судно противника уже захвачено, оставшиеся можно просто уничтожить. Решать вам. После успешного проведения военной операции приступайте к реализации сугубо мирных задач. Доставьте спасённые Cryo Trays с помощью SC на базу, собирайте все ресурсы, проводите исследования. Станут доступны Frigates и Resource Controller. Последний повышает производительность сбора ресурсов и в случае необходимости, обладая, в отличие от базы, способностью к перемещению, сам принимает «груз» от Resource Collectors (для успешного взаимодействия дайте команду Resource Controller их охранять). Для следующей миссии целесообразно также создать парочку Assault, Support Frigates и другие юниты (по мере надобности). Советую оставить в запасе по возможности некоторое количество ресурсов (в пределах 1000). Если вы спланировали разделение ваших космических сил на отдельные группы, то не забудьте для удобства присвоить каждой из них индивидуальный номер от 1 до 10 (например, выделив требуемый отряд, нажмите **CTRL + 1**; последующий переход к нему – **1** и **F**).

## 4. Great Wastelands – The Lonesome Maiden

Сначала направляйте группу сборщиков на добычу ресурсов. Им будет необходим отряд поддержки (в основном – Interceptors и десяток Heavy Corvettes). Вскоре появятся Bentusi (торговцы). Покупайте у них технологию (понадобится 300 – 500 единиц ресурсов), изучайте её и немедленно приступайте к производству Ion Cannon Frigates. Когда вас обнаружат, возвращайтесь на защиту базы. Сборщиков и исследовательский комплекс (хотя в его состав, кстати, может входить до 6 частей, автор вполне обошёлся двумя) под не очень сильной защитой отведите подальше за базу. Её окружат с трёх сторон довольно внушительные силы противника. Защищайтесь! На всякий случай поместите рядом с базой Support Frigate (фрегат поддержки) и, нажав клавишу **Z**, укажите на свою Mothership. Далее последует ещё одна вылазка малочисленного, но неплохо вооружённого неприятеля под руководством мини-базы (Turanic Raider Carrier). Постарайтесь завербовать охрану. После получения значительных повреждений TRC попытается



скрыться. Ни в коем случае не допустите этого! Желательно задействовать Frigates или хотя бы Corvettes, так как от «лёгкой» боевой техники она может уйти.

## 5. Great Wastelands

Как всегда займитесь сбором RUs (ресурсов). Только не «заплывайте» раньше времени за 50-километровую зону, иначе противник вас засечёт. Готовьте группу, в которую обязательно должны войти 10 Cannon Frigates, для отражения атак на вашу базу. После обнаружения убирайте сборщиков и юниты, не участвующие в боевых действиях, в безопасное место за базу. SC держите в готовности, но тоже на определённом удалении от места сражения. Первая волна атаки будет не очень сильной, скорее это попытка воздействовать психологически (вражеские истребители нападут с применением X-formation; красивое зрелище!). Кроме того, они постараются вовлечь вас в бой и отвести подальше от защищаемой базы. Ясно, зачем это? Правильно, немногим позже на Mothership сверху «свалится» группа посолиднее (можно, конечно, попробовать перехватить врага, но это несколько рискованно, ведь что будет, если вы «промахнётесь», а база останется без надлежащего присмотра?!). Разберитесь с ней. Затем, оставив охрану у своей базы (не забудьте про Support Frigate!) и снабдив конвоем сборщиков, отправленных на работы, основные силы направьте к маяку на уничтожение (применяйте атакующие построения X, Claw) вражеской базы и неприятельских Resource-юнитов (конкуренты!). После завершения разгрома немедленно возвращайтесь к своей Mothership, так как она подвергнется атаке Destroyers (разрушителей). Постарайтесь их завербовать. Таким образом, ваши космические вооружённые силы значительно усилятся. Зачищайте местность от неприятеля, заканчивайте сбор ресурсов. Настоятельно рекомендую не тратить попусту RUs. В последующем они очень понадобятся для производства собственных Destroyers. А пока можно вполне ограничиться следующей группой: Destroyer — 1 (трофей), Defenders — 3, Attack Bombers — 3, Interceptors — 3, Ion (Array) Frigates — 10.

## 6. Diamond Shoals

Необычная, но весьма простая миссия. В качестве противника здесь выступит мощный метеоритный поток. Отведите не боевые юниты в сторону. Используйте построение Wall при защите базы. Для подстраховки расположите сразу позади неё Support Frigate. Когда полетят «камешки», уничтожайте только те, что идут прямо на вас. После первых удачных залпов направьте сборщиков подбирать мелкие обломки (они могут пару раз отказаться это сделать, но всё равно проявите настойчивость). Покупайте новую технологию у Bentusi и создайте хотя бы ещё один Destroyer.

## 7. The Gardens of Kadesh

Готовьте войска к оборонительным действиям. Отряда, состоящего из 3 Destroyers, 15 Frigates, 10 Corvettes и 20 – 30 лёгких юнитов, вполне хватит. Не забудьте снабдить сборщиков охраной. Противник проявит настойчивость в атаках именно на них. Вскоре пойдёт волна нападающих. Очень важно при отражении в первую очередь уничтожать вражеские заправщики, лишая штурмующих возможности пополнять запасы топлива. Неприятельскую базу (внешне напоминает упавшую телебашню) особо не «трогайте», так как в случае её ликвидации на данном этапе не сможете завершить миссию (баг?!). Пусть уходит. Попробуйте совершить гиперпрыжок. Попытка завершится неудачно (по сюжету). Вот, теперь нападайте на базу. Изрядно подраненная, она ретируется. А у вас появится время, чтобы «зализать» раны и подготовиться к очередной миссии. Можно собрать оставшиеся в живых, но лишенные топлива вражеские юниты. Ваши космические силы должны состоять приблизительно из: 4 Destroyers, 10 – 12 Ion Frigates, 10 – 15 Corvettes, 25 – 30 Defenders и прочей «мелочи».

## 8. The Cathedral of Kadesh

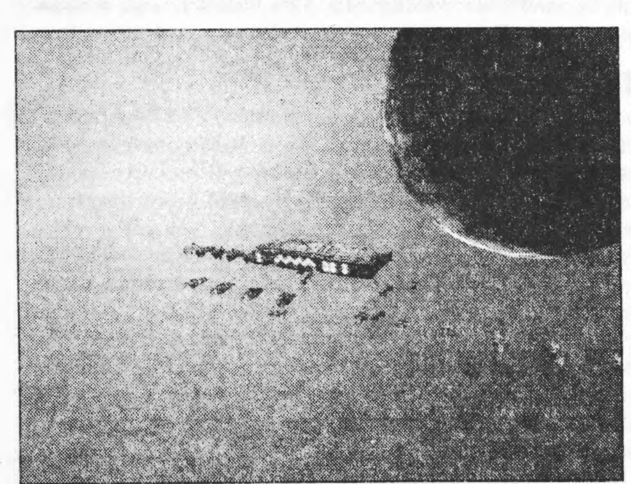
Времени на раздумья не будет. Штурм врага последует сразу же и по нескольким направлениям. Применяйте ту же тактику с приоритетным выведением из строя заправщиков. После этого «навала» пожалует в гости уже знакомая вам по предыдущей миссии Space Inhibitor. Через некоторое время объявится ещё одна (естественно, под сопровождением). Разберитесь с ними по очереди. Третью ищите в направлении 300 – 315. Не дайте ей ни единого шанса!

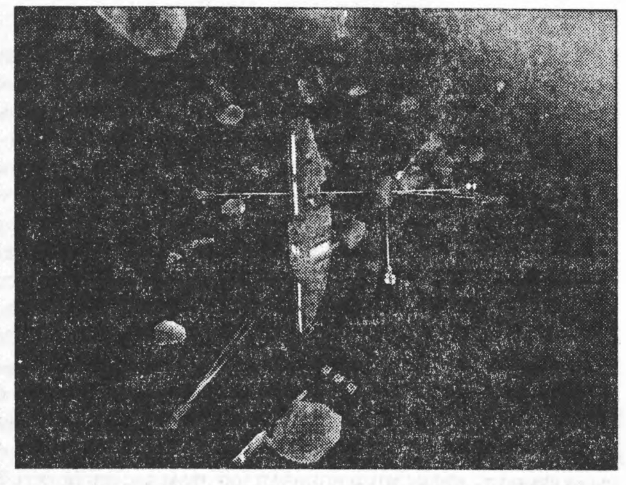
## 9. Deep Space – Sea of Lost Souls

«Мистическая» миссия. Главная проблема будет заключаться во вражеском корабле Ghost Ship, который в радиусе приблизительно 15 км захватывает все суда класса Capital и использует затем их в качестве своих охранников. Кроме того, у него неплохая «свита», в состав которой также входит Missile Destroyer (!). Так что придётся создавать штук 30 – 35 «лёгких» юнитов типа Scouts, Attack Bombers, Defenders, единиц 10 – 15 Multi-Gun Corvettes, разделив их на две группы. Первая будет отвлекать защитников «Летучего Голландца» (не атакуйте Missile Destroyer!), вторая нападёт на него (если корабль-призрак «подсадить», то он потеряет контроль над своими пленниками, правда, сделать это непросто из-за его высокой способности восстанавливаться). Сохранитесь перед операцией, так как, возможно, не всё сразу получится. Постарайтесь заполучить Missile Destroyer (станет доступна технология, позволяющая его делать). Пошлите SC на исследование Ghost Ship. Когда появятся торговцы, приобретайте очередное техническое новшество (Gravity-Warping) и изучайте его как всегда. Завершайте сбор ресурсов (дело это будет несколько утомительным ввиду их удалённости и разбросанности). Готовьте к следующей миссии Destroyers (много их не бывает, так же, как и оперативной памяти у компьютера), Missile Destroyers и в одном экземпляре, если хватит средств, Carrier. Можно часть боевых кораблей сдать в утиль (клавиша I, при этом возвращается 60% RUs от их стоимости).

## 10. Super Nova Research Station

Вскоре вас предупредят о «разгуле» радиации в данном уголке Вселенной. Реально противостоять ей смогут только суда типа Carrier, Destroyers и им подобные. Более-менее ещё сопротивляются сборщики ресурсов и их контроллер (пошлите их заниматься своей работой). Основной удар по цели Research Outpost нанесут разрушители, так что выделяйте их в специальную группу и отправляйте сначала к красному маяку. Разделайтесь там с небольшой вражеской «заставой». Будьте осторожны – на пути следования неоднократно встретятся мины (почаще наблюдайте за обстановкой вокруг кораблей в крупном масштабе). Для обезвреживания последних можно послать Carrier, дав ему команду создать несколько Minelaying Corvettes (минёров) и не выпускать их из мини-базы до поры до времени (в меню Launch выберите Carrier и поставьте в кружочке крестик). По прибытии к минному «полю» выгружайте Minelaying Corvettes





из мини-базы и отправляйте их на выполнение своей задачи, после чего с помощью клавиши **D** возвращайте на место для ремонта. Другой способ — расстреливать мины разрушителями. Правда, в этом случае теряется драгоценное время (радиация действует разрушающе!). Прилетев наконец-то в район дислокации главного в этой миссии вражеского объекта, не нападайте на него сразу, а сначала разберитесь с неприятельской Carrier, которая попробует скрыться. А теперь уничтожьте охрану и сам Research Outpost. При этом весьма желательно не рассредоточивать свои ударные силы и вести концентрированный огонь. В заключение пополните, если это необходимо, ряды кораблей класса Super Capital. Понадобятся и Ion Cannon Frigates, а также штук 6 SC (последние на тот случай, если не поленитесь потратить время на захват вражеского Heavy Cruiser).

## 11. Tenhauser Gate

Сразу же бросайте основные свои силы на защиту судна торговцев. На них напал вражеский флот в составе: 1 Heavy Cruiser, 3 Destroyers, 4 Ion Cannon Frigates. Комментарии, как говорится, излишни. Тем не менее, расправиться с ним можно без особых проблем (если, конечно, вам есть что противопоставить). Итак, атакуйте немедленно врага, не забыв послать к месту сражения SC для захвата Heavy Cruiser (это по желанию, а вообще понадобится минимум 4 SC плюс ещё 2 — для подстраховки). Когда всё закончится благополучно для вас, торговцы в знак благодарности подтвердят правильность поиска Пути, призовут к более активным действиям (до цели осталось не так уж и много) и пообещают (или пригрозят?!) вызвать Консула. А пока можно собрать все ресурсы и направить перед прыжком «лёгкие» юниты на базу. Пусть там и пребывают, пока не пробьёт их час в 12-м действии. Пополните в случае необходимости ряды Capital Ships.

## 12. Galactic Core

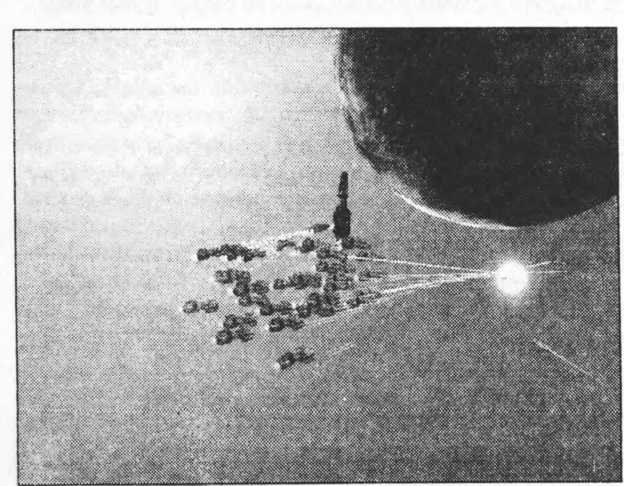
Атака, причём с применением способностей Grav Well Generators, последует на вас незамедлительно. Отражайте её «тяжёлой» частью своей флотилии, уничтожив прежде всего первый Grav Well Generator. После чего можно выпускать «лёгкие» юниты. Затем ждите ещё несколько похожих вылазок неприятеля. Спокойно отбивайте их (не забудьте про Grav Well Generators!), не удаляясь от своей базы, так как велика опасность того, что противник может заманить вас в ловушку в виде минного поля. Тогда неизбежны больше потери. Через определённое время попросит помощи некий капитан Elson, подвергшийся атаке противника (2 Ion Cannon Frigates, 2 Assault Frigates, 8 Interceptors, 1 Support Frigate) и двигающийся в сторону вашей базы. Обязательно помогите ему. В принципе, можно дождаться появления Элсона у Mothership и тогда разбить его преследователей. Дело в том, что не желательно оставлять базу без должного присмотра. После появления возможности к гиперпрыжку советую не спешить. Пошлите «тяжёлые» космические силы в район скопления неприятеля и добейте врага. Оставьте при этом охрану у базы и корабля капитана Элсона. После зачистки территории собирайте ресурсы.

## 13. The Karos Graveyard

Несмотря на кажущуюся простоту задания, выполнить его, направив свой флот прямиком к Junkyard Office, не дадут. Мало того, что ваши юниты будут по дороге похищать, так они ещё подвергнутся сплошным атакам неподвижными, но эффективными автоматическими пушечными установками противника. Если же попытаться послать «через верх или низ» Proximity Sensors, то даже, казалось бы, достигнув заданного объекта, они очень удивятся, когда Junkyard Office переместится в сторону. Более того, при повторных попытках приблизиться данный манёвр будет повторяться. Поэтому лучше всего не торопиться, а действовать последовательно. Тем более что здесь есть неплохое количество RUs, но за них всё равно придётся сражаться. Итак, собирайте все свои силы в кулак (на базу никто не нападёт) и отправляйтесь зачищать местность от вышеупомянутых автоматических установок. Начните с мест скопления RUs. Затем отправляйте на работу сборщиков ресурсов. Вашими врагами станут также множественные порталы, разбросанные почти по всей карте (туда, кстати, и затаскивают ваши юниты). Не поленитесь разобраться и с ними (пусть не со всеми, но хотя бы с теми, что на пути к цели или в зоне скопления RUs). Во время операции по зачистке сможете с помощью SC привлечь на свою сторону некоторые корабли (об этом вас известят). Вот теперь, когда путь свободен, направляйте в Junkyard Office, например, Proximity Sensor (свой или трофейный). После установления связи можно «прыгать» (если завершили к тому времени сбор ресурсов или вам всё это уже просто наскучило).

## 14. Bridge of Sighs

Хотя в вашем распоряжении могут появиться Cloak Generators, не так просто использовать их способности делать юниты невидимыми. Придётся создавать сложные смешанные группы, как бы перекрывающие друг друга. Управление ими — сложное занятие, требующее определённых навыков. По мнению автора, несколько «проще» применить метод постепенного внедрения во вражеский «шар» в выбранной точке (уничтожать все вражеские юниты не имеет никакого смысла) с методичной зачисткой прохода от защитников Field Generator. Для исполнения данного замысла, конечно, потребуется всё самое тяжёлое, включая максимально доступное количество Heavy Cruisers и Destroyers. Также важна будет способность Carriers создавать более «лёгкие» юниты и выпускать их из своих недр в самый критический момент битвы, ошеломляя тем самым неприятеля или отвлекая его на себя. Кроме того, если расположите Carriers несколько позади своей «лёгкой» ударной группы, она будет иметь возможность ремонта и дозаправки в случае необходимости.



Где-то в середине миссии получите «приятное» сообщение, а заодно и дополнительное задание — уничтожить невесть откуда появившиеся Hyperspace Gates (гиперкосмические врата). Ликвидируйте их (хотя бы 2 из 3), так как через эти Gates периодически поступают в вашу область вражеские юниты. Однако основная группа не должна отвлекаться, поэтому задействуйте ресурсы Carriers. Когда доберётесь до основной цели — Field Generator, то просто уничтожьте его всеми доступными средствами. Но учтите, что по-

сле выполнения этой задачи вы подвергнетесь сильной атаке «мстителей». Вряд ли стоит доказывать своё превосходство и мастерство. Лучше спастись бегством, совершив прыжок (вполне можно применить быстрый скачок — Quick Docking). Правда, для следующей миссии понадобится полностью укомплектованная ударная «тяжёлая» группа. Учтите это перед тем, как совершить Hyperspace Jump.

## 15. Chapel Perilous

Надо уничтожить объект Rockship (внешне напоминает метеорит). Время на выполнение поставленной задачи крайне ограничено, строиться некогда. Направляйте всё, что есть в наличии, в заданный район. Rockship, конечно же, охраняется. Лучше не ввязывайтесь в бой с защитниками, а разберитесь с основной целью (таймер включен!). Затем отойдите к базе (если противник увяжется, придётся повоевать) и займитесь сбором ресурсов. К финальной миссии желательно иметь космическую флотилию приблизительно в следующем составе: 2 Heavy Cruisers, 3 Missile Destroyers, 5 Destroyers, 10 – 15 Ion Cannon Frigates, 2 – 3 Support Frigates 10 – 15 Multigun Corvettes и прочая «мелочь».

## 16. Hiiagara

Вот мы и подошли к заключительной миссии. Осталось сделать последний, решающий шаг, но, как всегда, он самый трудный (правда, чисто психологически). Итак, сначала займитесь сбором ресурсов (учтите, у вас есть конкуренты!). Подготовьтесь к отражению атак снизу и по центру. Поставьте Support Frigates рядом с базой (повреждения у неё будут). После паузы, достаточной для восстановления сил, последуют очередные нешуточные вылазки противника, в том числе и сзади. Отбивайтесь что есть сил. В критический момент внезапно объявится старый знакомый капитан Элсон и окажет вам определённую поддержку. После отражения уже совместными усилиями достаточно серьёзного штурма быстро собирайтесь в дорогу следом за ним. Капитан отправляется к вражеской базе (курс 300) — причине всех бед и несчастий. По дороге придётся вступить в ряд баталий, а когда наконец-то доберётесь до «исчадия ада», выяснится, что защита у Mothership, мягко говоря, несерьёзная. Относительно... С точки зрения опытного воина, побывавшего и не в таких переделках. И хотя вражеские Heavy Cruisers до последнего яростно защищают свою базу, завершить правое дело будет для вас делом пустяковым. Добивайте последнюю надежду врага и смотрите финальный ролик со счастливым концом возвращения на истинную Родину. Интересно, а когда будет Homeworld-2 и на какие поиски отправятся колонисты?!

7 Зак. 120

# IMPERIALISM II: AGE OF EXPLORATION

Разработчик: **Frog City**
Издатель: **SSI**
Выход: **март 1999 г.**
Требования: **P-133, 16 Мб**
Жанр: **пошаговая стратегия**

Графика: **7**
Звук: **6**
Играбельность: **9**
Общий рейтинг: **7.9**

**Вторая часть пусть и не самой оригинальной,
но довольно добротной классической стратегии**

## ВОСПОМИНАНИЯ ВЕРХОВНОГО ГЛАВНОКОМАНДУЮЩЕГО

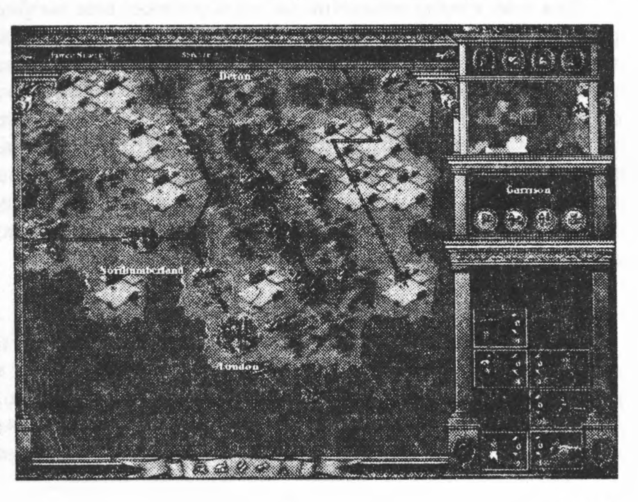
«Шесть лет прошло с тех пор, как началась эта кровавая бойня. Только-только нам удалось объединить колонии в Новом Свете, усмирив свирепые индейские племена, поднять до приемлемого уровня изнуренную боевыми действиями экономику, начать развивать науку, как вдруг через Ла-Манш подул холодный ветер войны. События развивались слишком быстро. Первым делом Испания отказала нам в помощи, выйдя из недавно созданного союза. За ней, разумеется, поспешила устраниться и Португалия. Лишь Голландия осталась верна Лиссабонским соглашениям, отдавая себе отчет в том, что если Англия получит базу на континенте, то не замедлит ею воспользоваться для сведения старых счетов с Амстердамом. В спешном порядке я отозвал посла из Лондона, тем самым прервав дипломатические отношения с зарвавшимся островным государством. Первые недели были ужасны. Одну за другой мы потеряли Бретань, затем Гасконь и Бордо. Уцелевшие в битвах легионы я подтянул к Парижу, так как захват столицы означал бы для нас скоропостижный конец. В тяжелейших военных условиях нам приходилось создавать флот и выпускать артиллерию, чтобы защищать оставшиеся территории. Однако наш союз с Голландией быстро окреп, и теперь вместе мы могли оказать достойное сопротивление. И вот наконец настал переломный момент. Я направил весь имеющийся в моем распоряжении флот к берегам туманного Альбиона и блокировал Лондон. Голландская эскадра немедленно подключилась к блокаде, и вскоре противник, оказавшись отрезанным от своих многочисленных колоний, начал задыхаться. Так мы держали Англию за горло три месяца, а в начале сентября из Лондона пришло официальное предложение заключить перемирие. Я решительно отказался, поскольку теперь меня могла устроить только полная и безоговорочная капитуляция, и французы с тревогой ждали решения голландского короля. Как я и рассчитывал, Амстердам, имевший виды на британские колонии в Вест-Индии, также ответил отказом. С того дня противнику приходилось только отступать. Благодаря решительным действиям нашей доблестной армии по всей линии фронта, все провинции были очищены от оккупантов. Затем последовала высадка войск на севере Шотландии (впоследствии этот день будет объявлен государственным праздником) и победоносный марш-бросок к стенам Эдинбурга. Однако назначенный на завтра штурм придется отложить, поскольку я по государственным делам срочно отбываю в Париж. Король Голландии объявил войну Испании и теперь ждет моего решения. Он очень рассчитывает на поддержку Франции, и он ее получит...»

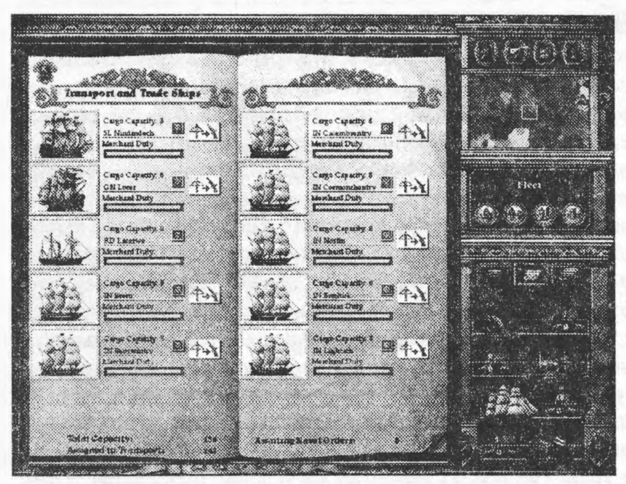
## ПУТЬ ИЗ КОРОЛЕЙ В ИМПЕРАТОРЫ

Прошло уже полтора года с момента выхода первой части игры, а кажется, что играли мы в нее совсем недавно. Возможно, некоторые и до сих пор продолжают играть, ведь в Imperialism'е есть что-то, чего не найдешь ни в одной другой стратегии. Так как первая часть не была забыта вскоре после выпуска, значит, можно делать продолжение. Frog City выбрала верный (правда, довольно заезженный) путь к сердцу игромана и сотворила Imperialism II. Про то, что улучшили графику и звук, можно и не упоминать, так как эти улучшения — вещи сами собой разумеющиеся для программного продукта с более высоким порядковым номером. Но вот про то, что игра оказалась значительно интереснее своего предшественника, сказать стоит. Почему интереснее? Может быть, потому, что AI стал умнее или игровой процесс выглядит менее громоздким, а может, и еще почему-либо — точно не знаю, но факт остается фактом. Концепция Imperialism II серьезных изменений не претерпела — вам опять придется возглавить какое-нибудь королевство с целью сколотить вокруг него империю. Однако теперь в игре участвуют не абстрактные державы, а вполне конкретные европейские государства, правда, если вам не понравится реальная карта, вы можете сгенерировать произвольную. Появился Новый Свет (Америка), а в месте с ним и новые ресурсы. Несколько изменилось условие выигрыша — теперь для победы вам необходимо контролировать определенное число провинций Старого Света. Последнее, о чем хочется упомянуть, — это наука. Разработчики проделали хорошую работу над ошибками и на этот раз предоставили около сотни различных технологий для исследования. Пустячок, а приятно.

## НОВЫЙ СВЕТ И ЕГО РЕСУРСЫ

Чем раньше вы начнете исследование новых территорий, тем больше времени у вас будет на покорение приглянувшихся земель. Учтите, что ресурсы, которыми располагает Новый Свет, необходимы для победы в игре и вам, и вашим соперникам, поэтому все без исключения великие державы (great powers) очертя голову бросятся делить Америку, не обращая внимания на слабые протесты коренных жителей. Вы и оглянуться не успеете, как на каждом мало-мальски ценном участке земли будет стоять табличка «собственность такого-то короля», а ведь воевать с колониальной армией гораздо тяжелее, чем с кучкой аборигенов. Советую вам в течение первых же ходов отправить хотя бы один корабль к неизвестным берегам. В первую очередь ищите провинции, богатые сахарным тростником, табаком, мехами и специями. Первые три типа ресурсов необходимы для поддержания трудоспособности квалифицированных рабочих, последний же относится к «ликвидным ценностям» (liquidated riches), которые после доставки в столицу будут мгновенно обращены в наличность. К таким ценностям также относятся драгоценные камни, золото, серебро и алмазы. Первые три типа можно отыскать в горах и холмах, а последний (правда, очень редко) встречается в пустынях. Помните, что горы Нового Света очень богаты также минералами и рудой, так что при выборе провинции для высадки сконцентрируйте на них ваше внимание.






## ДИПЛОМАТИЯ

Ну в какой другой игре вы встретите такую модель дипломатических взаимоотношений государств? Не то чтобы в обеих частях Imperialism'а она уж очень сложная, просто в других играх ее вообще нет. А ведь дипломатия — вещь довольно полезная. Возможно, многие игроманы привыкли в одиночку противостоять толпам врагов, и слово «союзник» не укладывается в их милитаризованных умах, однако в Imperialism'е без союзников обойтись будет непросто. Если вашим дипломатам удалось заключить союз с одним или несколькими государствами, то в военных конфликтах вы не останетесь без поддержки. С помощью грамотной внешней политики вы можете бескровно присоединить к своей империи какую-нибудь страстно полюбившую вас второстепенную страну Старого Света или какое-нибудь одуревшее от «огненной воды» племя Нового Света. Для улучшения отношений, а также для усиления своего влияния вы можете использовать следующие способы.

### *ТОРГОВЛЯ*

Понятно, что торговля не служит исключительно в дипломатических целях. Она позволяет полноценнее развиваться промышленности, покрывает в случае необходимости дефицит сырья, поддерживает экономику страны, однако каждая заключенная сделка еще и улучшает ваши отношения с покупателем (или продавцом), поэтому в разделе «дипломатия» торговля рассматривается как один из инструментов внешней политики. Вполне логично, что, чем интенсивнее ведется торговля, тем быстрее устанавливаются хорошие отношения.

### *СУБСИДИИ*

Для того чтобы спокойно вести торговлю, вам необходимо закрепиться на мировом рынке. С последнего вас могут вытеснить множество конкурентов, поэтому вам необходимо сделать ваше государство наиболее выгодным партнером для некоторых стран. Стимулировав торговлю, вы быстро получите вышеупомянутый статус и сможете легко избавиться от конкурентов, однако необходимо учитывать, что применение данного способа налаживания отношений отрицательно скажется на экономике, потому что товары придется продавать дешевле, а покупать, соответственно, дороже. Для назначения субсидий, а также для использования остальных (перечисленных ниже) методов вам понадобятся посольства. Откройте посольства (embassy) во всех интересующих вас странах, и дорога для дипломатов будет расчищена.

### *СИСТЕМА ГРАНТОВ*

Деньги любят все, а вместе с ними и «любят» тех, кто их дает, поэтому раздача денежных поощрений — грантов — вызовет рост симпатий к вашему государству. У вас есть возможность выбрать тип и размер гранта, выделяемого той или иной нации. Безусловно, большего эффекта можно достигнуть с помощью ежегодно отчисляемых денежных сумм, хотя в некоторых случаях имеет смысл использовать одноразовые поощрения.

### *ПАКТ О НЕНАПАДЕНИИ И СОЮЗНЫЙ ДОГОВОР*

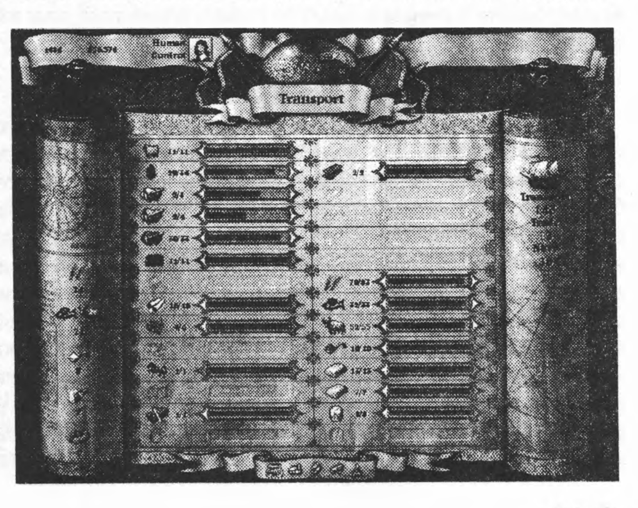
Пакт о ненападении (non-aggressive pact) заключается с второстепенными странами (minor nations) и странами Нового Света и значительно увеличивает ваше влияние на них, а союзный договор подписывается только с великими державами. Помните, что в случае объявления кем-либо войны союзнику вам придется либо принять участие в конфликте, либо выйти из договора, что серьезно испортит ваши отношения с бывшим партнером.

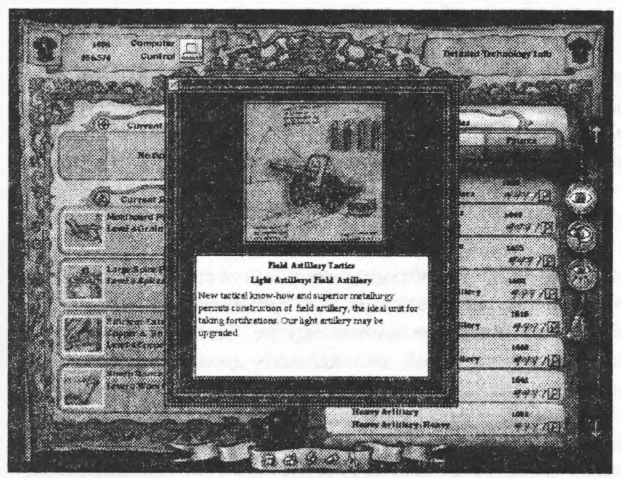
## НАУКА

С наукой в этой игре связаны почти все сферы жизнедеятельности государства. Изучение новых технологий позволяет совершенствовать ресурсодобывающие предприятия, транспортную сеть, военную технику и многое-многое другое. Так что, если вы не хотите плестись в хвосте остальных развитых стран, вкладывайте деньги в исследовательскую деятельность, и, поверьте, они с лихвой окупятся через десяток лет. Однако не стоит изучать все предложенные технологии в произвольном порядке. Необходимо четко планировать цель (research goal) ваших усилий на научном поприще и делать открытия в указанном программой порядке. Вначале особое внимание советую уделить повышению пропускной способности дорог (Road Construction). Если этого не сделать, у вас на долгое время отпадет надобность во многих открытиях, улучшающих промышленные предприятия, и вы будете вынуждены покрывать дефицит сырья за счет освоения новых территорий. Некоторые открытия влияют на экономику, некоторые на дипломатию, некоторые увеличивают обороноспособность страны, а некоторые повышают производительность труда, поэтому старайтесь соблюдать баланс и не развиваться в одном направлении в ущерб остальным.

## ИНФРАСТРУКТУРА

Транспортировка добытых и произведенных товаров — задача, которую вы будете решать на протяжении всей игры, вооружившись бригадой инженеров (2—3 для начала) и картой вашего государства. В начале игры вы должны создать сетку дорог на домашнем континенте. Зона, с которой ресурсы будут собираться, включает в себя квадрат, по которому проходит дорога, плюс по одному квадрату с каждой стороны. Первичная пропускная способность дороги — единица груза с каждого предприятия. После открытия необходимой технологии пропускная способность повысится до двух единиц груза с каждого предприятия. Изобретение и строительство железной дороги (строительство производится только поверх обычной дороги) позволит доставлять четыре единицы груза. Доставка товаров по суше не требует каких-либо транспортных средств и капиталовложений, а вот транспортировка ресурсов из колоний может быть осуществлена только с помощью флота. Вся колониальная инфраструктура обязательно должна быть соединена с портом (который, кстати, каждый ход будет дополнительно поставлять некоторое количество рыбы).






## ЭКОНОМИКА

Капитал, данный вам в начале игры, мгновенно уйдет на одну только индустрию и дипломатию, а ведь еще есть наука и армия. К началу крупномасштабной войны с каким-нибудь государством вам просто необходимо создать солидный запас прочности в виде кругленькой суммы. В игре существует несколько источников пополнения государственной казны. Один из них — торговля. Продавать излишки другим странам очень выгодно, отношения с торговыми партнерами, как это уже было сказано в пункте «Дипломатия», будут улучшаться, а главное — наличность рекой потечет в ваш карман. Но полностью полагаться на торговлю нельзя, так как этот источник в Imperialism II имеет тенденцию к угасанию. Объяснить это очень легко: вашими основными клиентами будут чаще всего народы второстепенных стран и индейские племена, а они, не без вашей же помощи, рано или поздно исчезнут с лица земли. Таким же ненадежным является и другой источник доходов — зарубежная торговля (overseas profits). Суть ее заключается в том, что с помощью торгового агента (merchant) вы покупаете участок земли у какой-нибудь банановой республики, разрабатываете его ресурсы и получаете часть денег с продажи произведенной продукции. В случае захвата или добровольного присоединения к одной из держав провинции, на территории которой находятся ваши земли, вы, разумеется, теряете контроль над предприятиями, следовательно, и всю денежную прибыль. Самое обидное, что в данном случае вы никак не сможете защитить свои интересы, поскольку вам провинция не принадлежит. Наиболее надежный способ заработка — «ликвидные ценности» (liquidated riches): специи (spices), серебро (silver), золото (gold), драгоценные камни (gems) и алмазы (diamonds) стоимостью 50$/unit, 100$/unit, 200$/unit, 300$/unit и 400$/unit соответственно. Как уже было сказано выше, данные ресурсы будут конвертированы в твердую валюту только после того, как их доставят в столицу вашего государства.

## ВОЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Победа в игре, достигнутая использованием одних только мирных методов, к сожалению, невозможна. Для одной только защиты домашних провинций вам понадобится сильная армия и ВМФ, а ведь рано или поздно вы встанете перед проблемой расширения своих границ, так что заранее готовьтесь к войне. Впрочем, совершенно не обязательно сразу набирать войска, как только появятся необходимые для этого материалы. Если вы не ведете боевых действий, то армия будет простаивать, а расходы на ее содержание будут тормозить развитие индустрии, поэтому советую вам набрать минимальное войско, способное обороняться, а ресурсы и призывников запасти на черный день. Очевидно, что для обороны и нападения понадобятся различные рода войск. Тяжелая артиллерия и малоподвижная пехота неэффективны в атаке, зато незаменимы в защите. Мобильная артиллерия же и гренадеры создадут основу ваших наступательных действий, а кавалерия всегда будет на острие атаки. Если своевременно модернизировать военные подразделения и давать солдатам восстановить свои силы после сражений, то после нескольких

побед солдаты приобретут ветеранский статус и, благодаря стойкости и умению воевать, выиграют вам немало битв.

Теперь поговорим о военно-морском флоте. Если в первой части игры боевые и торговые корабли были четко разделены по своим функциям (последние после постройки вообще исчезали неизвестно куда), то в Imperialism II каждое судно имеет как огневую мощь, так и грузоподъемность, так что вы можете использовать его в любых целях. В торговых операциях военные корабли, доверху заваленные пушками, необходимы для охраны каравана. В боевых операциях торговые корабли, благодаря их просторным трюмам, удобно использовать для высадки десанта на вражеское побережье. Для тех, кто не играл в Imperialism I и, следовательно, не знаком с оригинальным способом высадки десанта, хочу сказать пару слов об атаке с моря, дабы предотвратить безуспешные попытки погрузить войска на стоящие в порту корабли. Производится она (высадка) в два хода: первый — эскадра перемещается в омывающее провинцию море и готовится к вторжению (курсор эскадры при наведении на побережье должен принять форму пушки); второй — войска, сгруппированные в какой-нибудь подходящей (располагающей морским портом) провинции, отправляются на штурм через весь океан с такой же легкостью, как если бы они находились на граничащей с противником территории.

Во время войны с великой державой (great power) необходимо иметь несколько мощных боевых эскадр, чтобы прикрывать ими основной порт вашего государства и ключевые порты колоний. Если вражеские корабли заблокируют вашей столице выход к морю, то торговля сразу же прекратится. Груз в большинстве случаев будет перехвачен вражескими судами, и вы потеряете часть торгового флота. В случае блокады портов ваших колоний и захваченных территорий на других континентах вы теряете с ними транспортную связь и перестаете получать существенное количество товаров. Блокаду столицы необходимо прорывать немедленно, иначе враг стянет новые силы и предпримет высадку десанта. С могучим флотом у вас есть возможность отплатить противнику той же монетой. Если перекрыть доступ сырья и каналы сбыта продукции, то вражеское государство должно (в идеале) рано или поздно сдаться. В противном случае вам следует высадить войска и приступить к планомерному захвату территорий. Занимайте провинцию за провинцией и действуйте так, пока не доберетесь до столицы агрессора. После потери последней государство перестанет существовать, и охваченные анархией остатки империи будут покорно ждать того, чтобы их побыстрее захватили. Передислокацией войск, планированием вылазок и контрнаступлений занимаетесь вы сами, а вот проведение битв можно поручить компьютеру. Если вы любитель тактических битв и только из-за них и сели играть в Imperialism II, то хочу предупредить сразу — это самое слабое место игры, очень советую вам приобрести взамен Heroes of Might and Magic III. И все же некоторые ключевые сражения имеет смысл брать на себя, поскольку AI откровенно слаб и может проиграть даже самую примитивную схватку. Вот, в принципе, и все. Желаю вам счастливого правления!

# NOCTURNE

Разработчик: **Terminal Reality**
Издатель: **G.O.D. / Take 2 Interactive**
Выход: **ноябрь 1999 г.**
Жанр: **Third person shooter**
Требования: **P-233, 64 Мб, рек. 3D-ускоритель**

Графика: **10**
Звук: **9**
Играбельность: **8**
Общий рейтинг: **8.5**

**Это одна из немногих игр,**
**которая не только претендует на звание «ужастика», но и является им.**

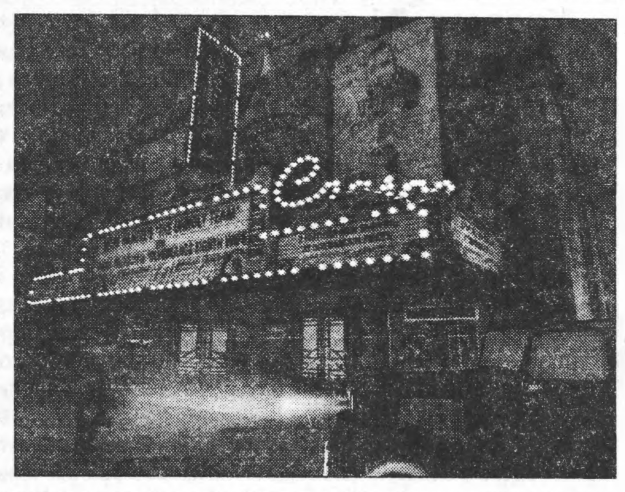
Nocturne — это классический фильм ужасов. То есть, простите, это классическая игра ужасов. Дело в том, что задача фильма ужасов — напугать человека, который его смотрит, заставить его испытывать те чувства, которые испытывает человек, попавший в экстремальную ситуацию. И совершенно неважно, в чем именно заключается эта экстремальная ситуация — корова взбесилась или инопланетяне прилетели. А цель «игры ужасов» — заставить игрока не только испытать чувства, аналогичные тем, что испытывает персонаж, но и отождествить себя с героем.

Это довольно сложно. Персонаж должен быть реальным — насколько в принципе может быть реальным выдуманное существо. Он должен вызывать симпатию: никто не захочет представлять себя «зеленчаткой пупырчатой многоглазой». И он должен быть достаточно универсальным, чтобы каждый человек из многочисленной армии поклонников игр нашел в нем нечто близкое себе.

Создать игру ужасов намного тяжелее, чем, к примеру, классический 3D-action. Дело в том, что все жанры, кроме RPG и «ужастиков», не требуют создания «абсолютной» атмосферы, в которой предусмотрено абсолютно все. Хотя, с другой стороны, возможность (и насущная необходимость) влиять на ход событий игры сильно облегчает процесс запугивания пользователя. Неизвестно, почему так, но это факт. Возьмем, к примеру, первую игру-ужастик — «Фантасмагорию». Несмотря на многочисленные недостатки, эта игра реально страшная, как бы ни кривили физиономии ее ненавистники. И, на первый взгляд, это странно, так как если рассматривать ее по «фильмовым» критериям, окажется, что она ничего особенного собой не представляет. Вполне ординарный сюжет, некоторое количество ситуационных неувязок, развязка, которую можно назвать почти банальной. И все равно играть было жутко, особенно если сидеть ночью, в одиночестве, в пустой квартире. И страх появлялся только потому, что игрок не просто смотрел, он действовал. С демоном боролась не абстрактная тетка в телевизоре, а он сам.

К чему такое долгое вступление? А к тому, что Nocturne — это вторая игра, которая создавалась именно как Horror-Game. Разработчики сознательно пошли на это, и их попытка увенчалась полным успехом. Интерактивный мистический триллер — наиболее точное определение жанровой принадлежности этой замечательной игры.

Если подойти к вопросу формально, то Nocturne — это классический TPS. Вы — это человек по имени Незнакомец (Stranger), у которого довольно необычная профессия: истребитель всякой нечисти. Он работает на Организацию (Spookhouse), которая именно этим благородным делом и занимается. Должность Незнакомца — что-то вроде «агент



с правом выбора действий». То есть ему дают некое достаточно расплывчатое задание, он едет на место происшествия и всех там к известной матери расстреливает, после чего выясняет, что же именно произошло. Зная об этой его особенности — сперва стрелять, а потом извиняться, его начальник, некий таинственный мужичок с крюком вместо руки, как правило, дает ему в напарники более рассудительного человека.

Или не совсем человека. Дело в том, что Организация зачастую вербует как людей с паранормальными способностями, так и не совсем людей. Например, в первом эпизоде игры Незнакомцу придется действовать совместно с теткой, которая наполовину вампир. Зовут ее Светлана.

Что есть игра? Необходимо ходить по разным мрачным местам, расстреливать гадов, выслушивать монологи NPC и разгадывать довольно простые головоломки. Главное — это внимательно обшаривать все, что попадается на дороге, так как большинство головоломок — это квесты типа «найди нужный ключ и открой правильную дверь». Больше я не скажу ни слова, так как рассказывать про такую игру — все равно, что пересказать содержание фильма человеку, который только собирается его посмотреть.

# Dark Reign of the Vampire King

## Уровень 1

Этот уровень почти целиком состоит из ролика на движке игры. Вам покажут, как Stranger приехал в штаб-квартиру Организации по вызову полковника. Последний сообщил ему, что, по данным агентов, в одном из заброшенных германских замков храниться артефакт — Святой Грааль мира вампиров. Он позволяет обладателю (разумеется, при условии, что владелец — вампир) перемещаться при свете солнца, моментально заживлять раны и убивать врагов мысленно. Да еще и делает практически бессмертным. Полковник считает, что артефакт должна захватить Организация, дабы предотвратить появление нового врага — бессмертного вампира. Добраться до замка будет непросто: несмотря на то, что, по данным Организации, все вервульфы в Германии были уничтожены еще в начале столетия, их вновь видели в той местности, где расположен замок. Дабы Незнакомцу жизнь медом не казалась, добрый полковник дает ему напарника — полувампириху Светлану Люпески. Незнакомец не особенно любит Светлану, а она, в свою очередь, не особенно рада Незнакомцу. Но работа есть работа.

После окончания инструктажа вам необходимо зайти в дверь слева от двери в кабинет полковника и там, в виварии, взять с длинного стола медкит. Затем поговорите с телепатом, сидящим в приемной, и заходите в дверь, которая будет в коридоре по дороге к лифту. Там вы увидите здорового красного демона по имени Молох, который спаррингует с человеком. Поговорите два раза с учителем этой парочки, и он вам расскажет, что считает Молоха опасным потенциальным противником, несмотря на его внешнюю лояльность Организации, так как он бессмертен и все еще одержим желанием кому-то отомстить. Закончив все беседы, смело направляйтесь к лифту, где вас ожидает Светлана.

## Уровень 2

Вы стоите на холме перед деревней. Внезапно прямо из могилы перед вами вылезет человек, который расскажет, что он житель этой деревни и прячется от существ, которые зовутся сантинелями. Эти существа очень злые и убивают жителей деревни.

Пройти в деревню невозможно — ворота заперты. Справа от стены, там, где живет жалобный зомби, лежит труп. Рядом с ним можно найти ключ, открывающий часовню на холме, через которую можно попасть в деревню. В сундуке, стоящем рядом, лежат 200 патронов. Светлана не может пойти с вами — часовня построена на святом месте, а она недовампир, поэтому она пойдет искать другой путь.

Вы оказываетесь в заброшенном здании. Выходите из него, застрелите первую (или первого?) сантинелю (ля) и бегите налево в проход между домами. Расстреляйте еще одного сантинеля и, оказавшись на улице, заходите в первую дверь справа. Там, в заброшенном баре, на стойке лежит медкит. Выйдя из бара, бегите прямо, поверните рубильник слева от ворот — они откроются. Расстреляв еще одного летуна, возвращайтесь к тому зданию, откуда вы пришли, и бегите в следующий проход между домами. Там расстреляйте еще одну сантинелю, и тут к вам присоединится Светлана, после чего парочка прибежит на главную площадь. После того как вы уничтожите еще двух-трех летунов и пару зомби, откроются двери городской ратуши. Придя туда, вы познакомитесь с мэром деревни, который расскажет, что этих злых существ наслал на деревню хозяин замка, расположенного на горе за лесом. Этот хозяин — вампир, и его приспешники год назад похитили всех девушек города. С тех пор население его начало стремительно сокращаться.

В ратуше есть еще один человек, но он вообще ничего не говорит, хотя его можно понять: Незнакомец настолько нежен и ласков, что инфаркт можно получить после минуты общения с ним. Поговорив с мэром, выбегайте из города через ворота, которые были открыты вами ранее.

## Уровень 3

Темный лес. Тут перемещаться можно только по заранее заданным проходам между деревьями, так что не заблудитесь. Бегите правым проходом, мимо опрокинутой телеги, под которой лежит медкит. По ходу дела Света будет наводить панику на тему того, что она унюхала вервольфов. Добравшись до тупика, где висит на цепи кусок вампира, а еще один лежит рядом, поговорите со Светланой, после чего бегите в первый поворот налево. Пробегая мимо избушки, берите правее. Через несколько экранов вы увидите веревку, пересекающую дорогу. Ее трогать не надо — это ловушка. Еще немного дальше вы увидите указатели. Вам направо по диагонали, и через минуту начнется первая драка с вервольфами. Потом вторая, третья... Их будет много: волков-переростков придется убить больше 30.

Скоро вы окажетесь на берегу реки перед полуразвалившимся мостом. Светлана, не будь дурой, сразу откажется от идеи перейти мост. Если пройти влево по берегу несколько экранов, она найдет место, где сможет перепрыгнуть реку, и, разумеется, перепрыгнет. А вам, как самому дохлому из участников, придется возвращаться к мосту и переходить его. Строение имеет неприятное свойство разваливаться прямо под ногами, поэтому сохранитесь перед тем, как начинать переправу. Как только это вам удастся, к Незнакомцу придет Светлана и уровень закончится.

## Уровень 4

Перед входом в замок Незнакомец предложит Свете разделиться. Он направляется в замок, она убегает направо.

Большие ворота в замок закрыты, поэтому придется повернуть перед ними налево и проникнуть в замок со двора, через черный ход. Добравшись до двухстворчатой двери,

заходите внутрь, контролируя поведение изваяний по бокам от входа: они имеют неприятную привычку оживать в самый неподходящий момент.

Слева в зале есть незаметная каменная лестница, которая ведет на второй этаж. Идите налево до тех пор, пока не наткнетесь на голую тетку. Это вампир или что-то вроде: убейте ее. В комнате возьмите патроны из сундука и двигайтесь дальше, поверните налево и в комнате с зеркалом расстреляйте мумию. Потом выходите на крышу, двигайтесь налево, потом поднимайтесь по балке и опять прыгайте по доскам до тех пор, пока не окажетесь перед проломом в стене и над балконом. На балкон прыгать нельзя — он обвалится, а вот в пролом — нужно.

Оказавшись в библиотеке, возьмите ключ, который лежит справа на полке, затем выходите через дверь в тронный зал. Идите вниз, потом убейте ходячую летучую мышь (хотя это может быть и чернобыльский кролик — его генеалогию узнавайте сами) и двигайтесь наверх. Там убейте еще одну мышь, после чего, посетив две башни — справа и слева — и взяв ключи, отправляйтесь наверх. Перед входом в башню вы встретите Светлану, которая полоснет вас ножом и убежит. Потом придет маленький децил, который скажет, что злой вампир подчинил себе вашу спутницу. Заходите в башню. Там под потолком висят монстрики — штук 15. Если вести себя тихо, то можно забрать книгу из сундука и тихо уйти, никого не расстраивая.

Возвращайтесь в библиотеку и кладите книгу на пюпитр. Картина на стене откроется. Проходите в новую комнату и там возьмите ключ от подземелья. Затем выходите из здания и идите направо. Там убейте несколько зомби, после чего найдите место с мозаичным кругом и статую. Ее надо передвинуть в центр круга, после чего откроется секретная панель и вы сможете взять священный посох. Рядом есть развалина, откуда выбегают зомби, — там можно взять арбалет.

Одновременно откроется решетка в полу одной из комнат замка — туда и надо идти дальше. Спуститесь вниз по уступам, подберите стрелы для арбалета, потом возвращайтесь к решетке и откройте ее.

## Уровень 5

Идите вперед до решетки, дерните за рычаг слева и снова идите вперед. В комнате с тремя дверьми зайдите в самую левую, потом спускайтесь вниз, убив нескольких вампиров, возьмите ключ и содержимое двух сундуков, после чего возвращайтесь назад, в комнату с дверьми. Идите в следующую дверь, там возьмите ключ, опасаясь плиты, которая падает сверху. На нее надо успеть вскочить и подняться на верхний уровень. Далее следуйте по коридору до круглой комнаты с вампирами. Там надо повернуть два рычага, после чего появится мост, ведущий к третьей двери, а также поднимется решетка. Идите в образовавшееся отверстие и заходите в третью и последнюю дверь.

Идите вперед, уворачиваясь от качающихся ножей, в следующую комнату, которую надо «пропрыгать» по тумбочкам. Там убейте трех летающих женщин, возьмите магический камень из гроба и вернитесь в комнату, где качается первый нож. Идите в левую дверь (она не заперта), пройдите по коридору до комнаты с постаментом под камень и вставьте его на место. Откроется проход, и вы, наконец, сможете сразится с Самым Главным Гадом.

Убивается он довольно просто. На острове с гробом надо бегать и стрелять до тех пор, пока коротконогий летун не превратится в старичка и не начнет восстанавливать здоровье. В этот момент к нему надо подбежать и проткнуть священным посохом. Он умрет. Подберите ключ, который останется после него, возвращайтесь в комнату с одним ножом и запертой дверью и откройте ее. Там вы увидите девушку и фотографию мэра, потом придут мэр и Светлана. Выяснится, что мэр — самый главный вампир, что товарищ в кресле был его плохим сыном и теперь, когда Незнакомец его убил, мэр вернется в замок и будет охранять его день и ночь, чтобы артефакт не попал в руки никому постороннему. Светлана

уговаривает Незнакомца согласиться. Решающим аргументом служит то, что Незнакомец уже убил сегодня одного вампира. Сказав «Хм-м-м», он уходит, а за ним плетется вся остальная компания.

# Tomb of the Underground God

## Уровень 1

Незнакомец вместе с Хирамом едут в поезде. Хирам жалуется, что после того, как их вызвали на новое задание — разбираться, почему в маленьком городке так часто мертвецы бегают по улицам, он чувствует на себе постоянно чью-то слежку, но не может определить, кто за ним следит, чего за его многолетнюю телепатскую карьеру никогда не случалось. Незнакомец его слушает как обычно — с каменной физиономией, но тут происходят сразу две вещи: взрывается клапан у котла паровоза, поезд начинает стремительно разгонятся и чья-то лапа, просунувшись в окно, утаскивает Хирама.

Пассажиры в вагоне превратятся в вервольфов. Убейте их, после чего идите вперед, выходите из вагона и залезайте на крышу следующего. Спускайтесь в него, расстреляйте ящик и заберите багаж. После этого идите дальше вперед по крышам, по дороге возьмите топор на паровозе. У мертвого инженера, который лежит слева на паровозе, заберите ключ и возвращайтесь назад. По дороге пообщайтесь с волком, который популярно объяснит, что вы в 24 году уничтожили его стаю, поэтому сейчас он уничтожит вас. После перестрелки по крышам вагонов доберитесь до последнего (он выше обычного, и запрыгнуть на его крышу нельзя), после чего откройте его ключом, топором снесите заднюю дверь и залезайте на крышу. Убейте Альфа — самого главного оборотня, после чего Незнакомец красиво спрыгнет с поезда.

## Уровень 2

Вас встретит мужик с лопатой, пожалуется на засилье мертвецов и проводит в церковь, где мертвый лежит доктор из Организации. Чтобы его привести в порядок, вам нужен ром. Могильщик говорит, что его можно найти в салуне в центре города.

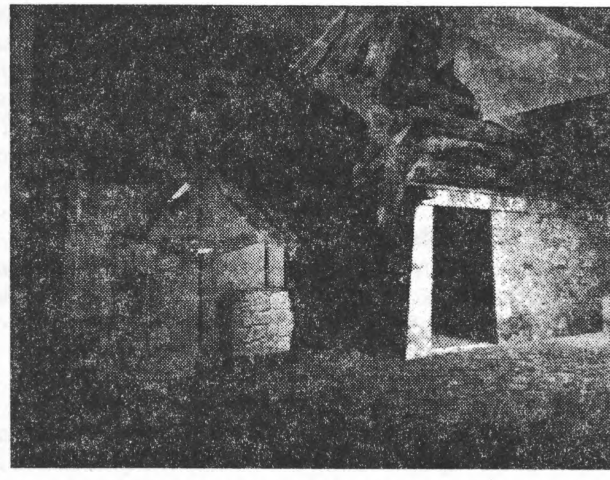
Салун расположен внизу справа по отношению к церкви. Бутылка с ромом стоит на стойке. По возвращении Незнакомец вызывает некоего барона Самди — клоуна с черепом на физиономии, который оживляет доктора. Последний просит Незнакомца найти тех, кто еще жив в городе, и привести их к нему.

Идем в дома, которые расположены слева от деловой части города. В нижнем доме есть старик со старушкой — их приводим в церковь первыми. Затем старуха объяснит, как добыть ее детей: они сидят в подвале за вторым домом и дверь открывают только на условный стук. По дороге из задней комнаты салуна выведите... сотрудницу салуна и тоже доставьте ее в церковь. Когда все будут в сборе, выяснится: мальчик знает, что монстры вылезают из заброшенной шахты, и отведет вас туда.

## Уровень 3

В заброшенной шахте 4 штольни. Бегите во вторую слева до конца, отправьте ящик взрывчатки наверх на лифте, после чего забирайтесь по лестнице и прыгайте на другую сторону, через коридор. Там возьмите ящик с одного лифта, переставьте на другой и отправьте наверх. Бегите обратно до развилки, после чего идите в шахту С. Там в будке слева от моста возьмите все, в том числе и газовую маску. Потом топором разнесите камни, которые перегораживают путь в новый туннель, расстреляйте зеленых гадов и идите на следующий уровень по левому коридору. Но! На этом уровне можно еще набрать довольно много всего, но это по желанию. Кстати, ящик, который вы катали на лифте, с динамитом. Им, по идее, надо проломить каменный завал. Так что топором это проделывать или динамитом — решать исключительно вам. Только уделите внимание сбору динамитных шашек — они вам понадобятся на следующем уровне.

## Уровень 4



Одна длинная зеленая комната. В ней тусуется множество злых гусениц, которые плюются чем-то вредным. Их надо расстрелять, предпочтительно закидать динамитными шашками. Потом убейте штуку на коротких ножках — она умирает очень легко — и идите на следующий уровень.

## Уровень 5

Вы оказались в круглой комнате. Украдите камень с постамента и, отстреливая разных курлыкающих монстров, идите вниз по коридору. Скоро вы окажетесь в зале со рвом посередине, справа будет висеть очень крутой и большой монстр и будут стоять постаменты. Слева — проход и подносик. На подносик надо положить камень, который осветит лучами постаменты. Теперь бегите дальше по проходу, пока не доберетесь до комнаты с другим камнем. Возьмите его, вернитесь к постаменту и поставьте его на место. Откроется новая дверь. Так повторить 3 раза. Но! Последний камень — это ловушка! Не трогайте его, а поверните белый рубильник. Откроется дверь, и за ней будет лежать настоящий камень. Когда вы соберете 4 камня, откроется последняя дверь. Пройдя по подвесному мосту, вы попадете в комнату, где лежит последний и самый главный камень. Возьмите его, посмотрите мультфильм, положите камень на середину комнаты, как вам советует веселый барон, и быстро перебирайтесь по мосту на другую сторону. Все! Миссия завершена.

# Windy City Massacre

## Уровень 1

Полковник вам расскажет, что продвинутые гангстеры Чикаго научились воскрешать мертвецов и, соответственно, их банды стали непобедимыми. Вам необходимо отправиться в Чикаго и разобраться с этим безобразием.

## Уровень 2

На пристани вы встретите агента Организации, который даст вам пароль, чтобы попасть в бар. Выходите в город. Там на неуничтожаемых автомобилях ездят зомби и стреляют из автоматов. Отстреливаясь и собирая автоматы, идите налево до упора, а потом наверх до магазина Джо под названием Petshop. Зайдите в проход под этой вывеской, покажите вышибале пропуск, и он пропустит вас в бар.

## Уровень 3

Войдя в бар, подойдите к бармену и закажите коктейль. К вам подойдет журналист и расскажет, что его товарищ побывал на заводе по производству монстров и все заснял, но пленку отобрали люди Капоне и теперь она в старом театре. В этот момент в бар ворвутся монстры. Убейте их, соберите автоматы и идите к выходу, взяв в туалете медкит.

## Уровень 4

Идите к Shipping and Receiving Warehouse. Там возьмите медкит, после чего подойдите к Slaughterhouse Sammy's — он расположен совсем рядом. Залезайте по лестнице на

стену, затем разбейте окно и прыгайте внутрь. Там лежит ключ, который надо взять и открыть решетку на следующей крыше (это там, где большой вентилятор). Возвращайтесь на причал, после чего Айспик — агент — пойдет с вами. Идите вниз по главной улице, потом направо до упора, и вы попадете в Waterworks Co., место, где можно взять ключ, чтобы открыть люк и по канализации добраться до театра, где засели монстры. Доступно?

Дверь в Waterworks Co. будет закрыта, но после того, как вы попытаетесь ее открыть, Айспик любезно выбьет ее к известной матери.

## Уровень 5

Входите внутрь, расстреливаете несколько зомби, спускаетесь в подвал, расстреливаете еще парочку, проходите в дальнюю комнату, там Айспик ломает шкаф, вы достаете канализационный ключ — и все. Уровень закончен. В среднем проходится он за 1,5 минуты.

## Уровень 6

Еще короче предыдущего. Намного. Просто надо по городу добежать до канализации на причале и использовать ключ на крышке люка. Айспик по причине габаритов не может последовать за вами, но клятвенно обещает, что найдет иной путь в театр.

## Уровень 7

Бегите через проход в пещеру с лестницей. Залезайте по ней, идите в соседнюю комнату и долго-долго бегите по лестницам и проходам (дорога узкая, так что не заблудитесь), пока не окажетесь с задней стороны экрана, на котором показывают пленку репортера, убитого в баре (или его приятеля?). Обойдите экран и выходите в зал. Выйдя из него, вы встретитесь с Мо, который посоветует взять пленку, после чего будет вероломно убит большим монстром. Вы его тоже убейте, после чего поднимитесь по лестнице на балкон, выйдите через другую дверь, возьмите одну из катушек с фильмом из проектора, после чего, войдя в другую дверь, убейте зомби и возьмите ключ. Затем возвращайтесь к центральному входу. Там, сбоку слева, есть дверь, в которую надо войти, убить пару монстров и повернуть рычаг. В комнате, где был ключ, откроется секретный вход. Возьмите там пленку с фильмом и вставьте ее в проектор. Через несколько секунд придет чрезвычайно трудноубиваемый монстр по имени Смайли, а еще немного погодя придет и Айспик. Он скажет вам координаты фабрики, где Капоне делает монстров (если, конечно, вам удастся убить Смайли). После окончания фильма откройте дверь, еще одну, вверх по лестнице, короткая пробежка по лесам через видеозал и еще пара лестниц. Все, уровень закончен.

## Уровень 8

Вы оказались на крыше. Прыгайте на крышу соседнего здания, вернее, на пожарную лестницу. Спускайтесь вниз и бегите направо. Скоро вы встретите Айспика, который даст вам огнемет и произнесет короткую прочувственную речь, суть которой сводится к тому, что Stranger — отличный парень и ему надо взорвать склад Капоне.

## Уровень 9

Походите по складу, взрывая коробки, пока не доберетесь до лестницы. Поднимитесь по ней, расстреляйте постороннюю публику, выйдя на поверхность, идите направо до тупика с грузовиками. В комнате с зеленой дверью есть немного топлива для огнемета. Возьмите его и идите в мужской туалет, который рядом. Пройдите его насквозь, и вы окажетесь на складе. Вам надо пересечь его. Довольно скоро вы окажетесь перед домиком с надписью «Офис» на двери. Дверь закрыта, но если взорвать бочку рядом, то изнутри выйдет старый приятель Смайли, которого надо банально поджечь из огнемета и несколько секунд побегать, пока он не сгорит.

## Уровень 10

Вы оказываетесь на фабрике. Ваша задача — перестрелять пару десятков зомби и добраться до противоположного угла здания, к двери, обогнув баки с отравой и электрические цилиндры. На все про все уходит минуты три.

## Уровень 11

Вы стоите на подвесном мостике. Маршрут такой: прямо, направо, потом еще раз направо до упора. Поверните рычаг, после чего бегите обратно, но не поворачивайте ко входу, откуда вы пришли, а продолжайте двигаться прямо, а затем налево. Сойдя с мостика, за спиной вы увидите бак с желтой надписью. Подойдите к нему, сохранитесь и нажмите на рычаг, после чего очень и очень быстро бегите к выходу (он же вход). Если вам это удастся, то оттуда в очередной раз вылезет обгоревший Смайли и начнет выпендриваться. Постепенно отступайте назад, и через несколько секунд мост рухнет, а гадина утонет в зеленой отраве внизу. Пройдите по перекладине к выходу. Миссия завершена.

# The House of the Edge of Hell

## Уровень 1

Stranger вызван Полковником. Последний сообщает ему, что один из первых агентов Организации запросил помощь, непосредственно связанную с ее деятельностью. Разумеется, посылают Stranger'а. Выйдя из кабинета полковника, не забудьте зайти в комнату к доброй женщине, которая все время кого-то препарирует, и взять там винчестер и патроны. Потом поговорите со Светланой и Айспиком, которые тусуются в коридоре, посмотрите на картину и идите к лифту.

## Уровень 2

Прибыв на место, Stranger встречает Килиана (так зовут агента), сообщившего ему, что у него на участке завелись мелкие демоны, от которых он не может избавиться, и просит Stranger'а помочь.

Stranger идет на кладбище. Там выясняется, что ключей от склепов нет — их разворовали импы с трупа сторожа. Их надо убивать, пока не получите два ключа. На скелетов патроны особо не расходуйте — они все равно оживают. Около входа есть три склепа. В центральном Stranger найдет посох ведьмы, который и вызывает это безобразие, но уничтожается только магией.

Справа от входа найдите могилы с навершиями, которые повторяют рисунок на полу боковых храмов. Принесите их в соответствующие храмы. Затем заберитесь на левый храм по левой стороне — там, где плющ. Этот плющ надо после оборвать. Крест окажется неплохо освещен.

Теперь идите в центральную гробницу и поверните рычаг, который находится внизу. Три камня перед гробницей вылезут из земли.

Начинается самая сложная часть миссии. В центральной гробнице прочитайте надписи на стенах, после чего подвиньте первый и третий постаменты, если считать от круглого рисунка на стене. В стене откроются три ниши, в которых лежат амулеты Огня, Воздуха и Воды.

Берете амулет Огня (он в центре), несете его к постаментам перед гробницей, после чего ставите его в центральный постамент. Возвращаетесь, берете амулет Воды (он справа) и ставите его в левый постамент. Забираете амулет Огня и относите его обратно в гробницу. Берете амулет Воздуха и ставите его в правый постамент. После чего опять приносите амулет Огня. В результате посох ведьмы сломается, вы сможете выйти из кладбища и подойти к Килиану, который стоит на пороге дома. После непродолжительного разговора Stranger'а «отрубят».

## Уровень 3

Stranger очнется в камере вместе с вервульфом на цепи и амулетом Молоха. Возьмите амулет со скелета, после чего откройте секретную дверь в верхнем левом углу и бегите по коридору. После краткой драки с зомби вы окажетесь в большом зале со статуями. Используйте на центральной статуе амулет и возьмите меч — не пику, а меч! Копье — вещь занятная, но бесполезная.

Откройте дверь и зайдите в комнату, после чего быстро ее покиньте. Пулеметы расстреляют всех зомби. Теперь войдите в комнату с открытой дверью и встаньте на пороге. В этой комнате большая часть пола под напряжением, и его придется обойти. Там есть клетки, поэтому схема такая (направления вправо-влево указаны по отношению ко входу): 2 — прямо, одну — по диагонали направо, одну прямо, 4 — налево, одну по диагонали прямо, одну — налево и на выход.

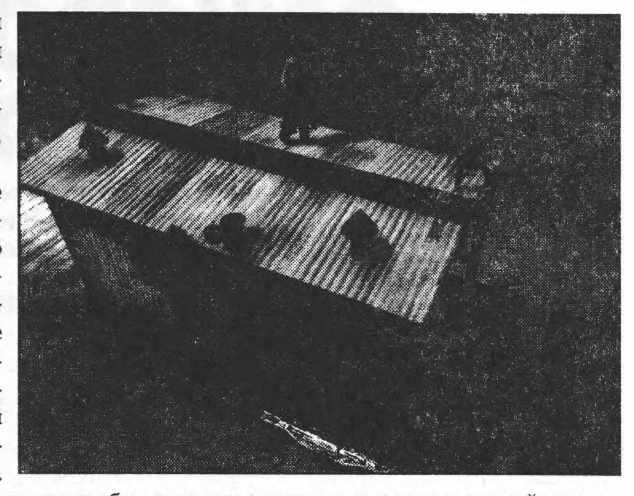
В новой комнате поверните направо и нажмите на второй переключатель, считая от закрытой двери. Затем бегите в комнату пыток (это седьмая дверь, если я не ошибаюсь) и откройте секретную дверь. Далее бегите как получается — возможен только один маршрут до комнаты с прыгающей летучей мышью и панелями на стене. Откройте первую и зайдите в комнату, которая оканчивается обрывом, так что будьте осторожны! Спуститесь по лестнице вниз, войдите в коридор и бегите до комнаты со статуей и лифтом. Там войдите в коридор, который сразу за статуей, а затем в первую дверь налево.

Вы окажетесь в большом зале на балконе. Разберитесь с летающими тетками, после чего возвращайтесь назад по коридору до комнаты, где на вас покушается Килиан и где стоят шахматы. Подойдите к полкам — вылезет вервульф. Его надо убить, после чего вернуться в комнату со статуей и лифтом и пройти по коридору слева от лифта. Щелкните на портрете Гуддини, и откроется дверь. Войдите, поверните направо, убейте гадость, посмотрите в дырки в стене, после чего откройте дверь, но не входите туда! Там коврик, под которым пропасть. Через нее придется перепрыгивать.

Когда вы с этим справитесь, то окажетесь в музыкальной комнате. Килиан некоторое время поразоряется, потом возьмите книгу и, выйдя через дверь, вернитесь в библиотеку. Там используйте книгу на самом дальнем стеллаже. Откроется секретная дверь. Спуститесь по спиральной лестнице и из отдельно стоящего стеллажа возьмите книгу и ключ. Вернитесь в библиотеку, а затем в коридор за лифтом. Там есть дверь, называется Pantry. Войдите туда и поднимитесь на лифте на один этаж. Там дойдите до комнаты с двумя голубыми статуями, затем войдите в дверь напротив них и исследуйте все помещения, но будьте осторожны: там масса монстров, а под коврами — пропасти. Потом вернитесь к лифту и спускайтесь в подвал (это сразу под кухней). Там бегите к воротам, но не трогайте переключатель, иначе на вас нападут злые жуки! Зайдите в ворота, возьмите ключ и идите в дверь. Там убейте вервульфов, возьмите еще один ключ и возвращайтесь в Pantry, затем в комнату со статуей, откройте последнюю запертую дверь, освободите голую женщину и убейте ее после того, как она станет вампиром.

Возьмите переключатель с комода и поставьте его на лифт. Откройте его и перепрыгните через шахту в следующую комнату. Там послушайте Килиана, расстреляйте монстров, откройте дверь в коридор, отодвиньте комод, закрывающий дорогу к лифту, и дерните за рычаг, который ближе всего к двери. Ворвется оборотень — убейте его. Выйдите в проход, спуститесь по лестнице, откройте белую дверь, убейте двух зомби, выйдите в кухню, затем пройдите в столовую. Не ходите там по полу! Пересекать комнату придется по столу. В следующем зале расстреляйте немного горгулий и чуток вервульфов, после чего возьмите ключ, который лежит на камине. Идите в служебный лифт, поднимитесь на нем на этаж с деревянными полами и войдите в комнату между двумя голубыми статуями.

Там хитрая часовая система. Надо взяться за призму в центре комнаты и, управляя лучами, открыть дверь, которая расположена на 12. Вот порядок открывания дверей,



необходимый для того, чтобы добиться результата (цифры означают «умозрительные часы» — двери, которые последовательно надо открыть): 7, 8, 2, 9, 10, 1, 11, 12.

Откроется дверь. Зайдите в нее, послушайте разглагольствования Килиана, после чего быстро бегите к переключателю на стене и включите его. Потом не менее быстро начинайте переключать тумблеры на надвигающейся стене в такой последовательности: нижний справа, нижний слева, следующий справа, следующий слева... Если все делать в темпе, то вы сможете забраться на стену и выскочить в дверной проем.

Вы окажетесь на лестнице. Идите по коридору, пока не дойдете до комнаты с горящим полом. Там ходят так: налево, вперед, направо, вперед до упора, налево, направо. Но у меня получалось и просто перепрыгнуть. Ключ вы взять не можете — он лежит на ковре над ямой. Киньте туда куском тела, и он провалится вниз. Пройдите в комнату справа и возьмите там ключ. Поднимите ковер и спуститесь по лестнице, затем идите в холл, спуститесь по большой лестнице вниз, к главному входу, затем идите в столовую и в комнате за ней (там, где камин и мертвые вервульфы) возьмите упавший ключ. Не забывайте, что на вас постоянно будут нападать вампиры и летающие тетки.

Поднимитесь на этаж выше и бегите к выходу на карниз (он рядом с портретом). Поднимитесь по лестнице на этаж выше, затем бегите по коридору в комнату с полом под напряжением, но не входите туда. Войдите в комнату с лифтом (она слева), откройте его, перепрыгните через шахту на другую сторону. Вы окажетесь в коридоре с красной звездой на стене. Зайдите в комнату с красной звездой на двери, возьмите коробку со спичками и расстреляйте мелких веселых демонов. Идите в первую дверь слева от лифта, войдите в коридор с двумя голубыми статуями, потом направо и к лифту для прислуги. Спускайтесь в подземелье (три этажа вниз).

Там идите в большую залу, поверните в правую дверь и в лаборатории (она же пыточная) откройте решетку. Сохранитесь. Вы окажетесь в комнате с кучей дверей и переключателей. Открывайте их, убивая зомби, до тех пор, пока не откроется самая дальняя слева. За ней кирпичная стена. Сломайте ее руками, поговорите с Молохом и освободите его. Затем отведите его к жаровне, разожгите огонь спичками, Молох отогреется и изъявит желание пожрать. Отведите его к решетке, за которой бегают жуки, сожгите их, а потом откройте решетку. Молох сожрет всех зеленых тварей, которые там сидят, после чего отправится в комнату Килиана.

Поднимитесь на лифте на три этажа наверх, войдите в комнату, которая вторая слева в коридоре с красной звездой на стене. Нажмите на рычаг, быстро залезайте по лестнице и прыгайте в комнату, где обитает Килиан. Там уже вас ждет Молох.

Это конец. Пара роликов, и все. Неожиданно, не правда ли?

И очень стильно.

# OMICRON: THE NOMAD SOUL

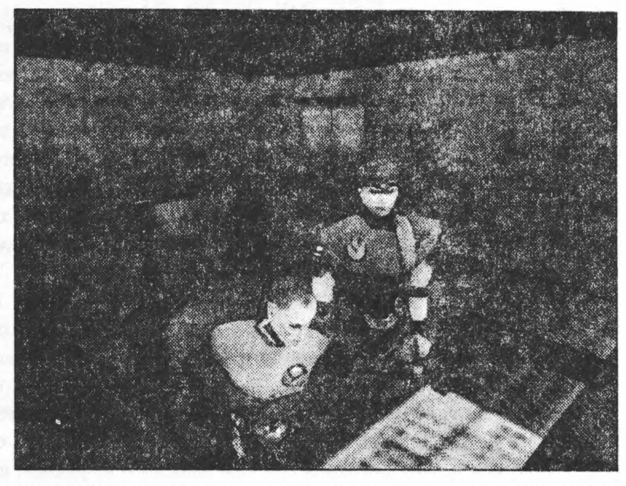
Разработчик: **Quantic Dream**
Издатель: **Eidos Interactive**
Выход: **октябрь 1999 г.**
Жанр: **action**
Требования: **P-233, 64 Мб, 3Dfx**

Графика: **8**
Звук: **10**
Играбельность: **8**
Общий рейтинг: **8.7**

**Сочетание хорошей графики, отличной музыки, красивого и большого мира, а в итоге — очень средняя игра**

В последнее время мир компьютерных игр обогатился огромным числом приключенческих аркад с видом «сзади и немного сверху». Достаточно вспомнить хотя бы «Принца Персии», «Наследие Каина», «Дракан» и множество других. Каждую кандидатуру из вышеназванного списка при ее появлении тут же называют шедевром, но почему-то стоит появиться новой игре с более крикливым названием или хорошим промоушеном, как «шедевры» забываются и откладываются на самую дальнюю полку. Движение это бесконечно, по свойствам и проявлениям напоминает Броуновское, лишь иногда ненадолго прерывается, когда приходит Нечто... Но на этот раз нам не повезло — надеялись, что «Омикрон» будет той самой Игрой года, века, тысячелетия. Опять обманули: вышли три диска добротно сколоченного приключения с довольно интересным сюжетом, и ничего более. Давайте немного подробнее рассмотрим все плюсы и минусы, может, в конце концов вы составите свое мнение, пошлете меня подальше и будете наслаждаться игровым процессом. Я на это очень надеюсь.

В «Омикроне» вы играете самого себя, как всегда, спасая мир и исследуя новую цивилизацию, — специалист по межкультурному общению, так сказать. Все очень просто: однажды вы запустили только что купленную игру под названием «Омикрон» и... незнакомый человек в синей форме появился на экране. Через секунду он начал просить о помощи: демоны пошли в наступление на его мир. Единственный способ спасти вселенную — это перенести вашу душу в тело полицейского, а потом найти и уничтожить Главного монстра по имени Астароф. В процессе игры можно менять тела как одежду, принимая обличие верзилы-убийцы или хрупкой девушки-медсестры. Вместе с телом вы получаете соответственные характеристики: силы, скорости, уровня знания боевых искусств, магии. Из этого длинного списка можно догадаться, что дело разгадыванием пазлов не ограничится. Время от времени вам придется брать в руки пистолет и гоняться за солдатами и монстрами, используя вид 3D шутера от первого лица, потом переключаться на драки кулаками и ногами в лучших традициях Street Fight'а. В общем, скучать не дадут. Тем более что в любом оружейном магазине вам предоставят большой выбор оружия и боеприпасов к нему, обеспечат хорошую тренировку в спортзале с обучением новым приемам, только деньги платите. Вернемся к более интересной части игры, а именно к приключениям. Их предостаточно, каждую секунду все норовят подсунуть новое зада-



ние или что-то в этом роде. Встречается несколько сложных моментов, но если подумать логически и собрать всю сопутствующую информацию, то разгадка оказывается на поверхности. Игровой мир сам по себе очень широк, раскинулся на нескольких континентах-зонах, поэтому вы будете приятно удивлены, попав из холодного промозглого «Нью-Йорка» в милую бархатную «Венецию». В каждом секторе новые люди, новые лица и прочие блага, с ними приходящие. Резкие повороты сюжета были обещаны, но в жизнь так и не воплотились. Подумаешь, все начальники — демоны, мы и без них это знали. Нет здесь духа Blade Runer'a, и очень жаль.

Ощущение полного присутствия в мире Омикрон не покидает вас начиная с момента первого выхода на центральную улицу и заканчивая финальной битвой. Все магазины, бары, места отдыха, персонажи и автомобили «изготовлены» с необыкновенной тщательностью, а прорисовка замечательна. План города, очевидно, создавался сумасшедшим архитектором, иногда невозможно не заблудиться в сложном сплетении арок и витражей, неизвестно откуда появившихся стен и дверей, дорог с несущимися автомобилями. Как похожи на людей из нашего мира создания Омикрона: просишь о помощи — посылают, давишь автомобилем — всем начихать, бредут себе, торопятся по делам, не обращая внимания ни на что. Пусть кругом кровь, демоны хозяйничают в городе, важные посты заняты продажными людьми — главное, что солнце светит и продукты в магазинах не очень дорогие. Смотришь на них и с ужасом видишь себя, свой мир, медленно превращающийся в Омикрон. Предсказания Замятина и Оруэлла сбываются.

Я даже не знаю, как оценить графику, вроде отличная, все такое футуристически угловатое и серое, огоньки разноцветные мелькают... Проносящиеся на большой скорости автомобили мерцают отблесками света на металлических поверхностях, отражая небо и мир вокруг них. Люди иногда улыбаются, красиво ходят и не показывают откровенно выпирающих текстур. Все это требует очень большого количества оперативной памяти и мощного ускорителя, иначе красота обернется другой стороной и улицу придется пересекать со скоростью сантиметр в минуту. А что делать? Игра похожа на одну из тех, которую делают для приставок, а потом конвертируют на компьютер. Поэтому и встречаются на каждом шагу засунутые в текстуры руки и лица, застрявшие в скамейках пешеходы и мерцание стен. Вот где разработчики отыгрались, так это на звуке, точнее на музыке. Дело в том, что в игре звучат восемь композиций с нового альбома Дэвида Боуи, причем не просто звучат — он сам их исполняет в местных барах вместе с группой The Dreamers. Очень советую найти флаер и посетить хотя бы один из концертов — зрелище незабываемое. Впрочем, если вы не большой любитель шумных сборищ, всегда можно зайти в книжный магазин и там купить записи, а потом уже спокойно насладиться дома, использовав кассету на прослушивающем устройстве. Не знаю, сколько денег было потрачено на оплату счетов Боуи, но видно, что тот старался. Музыка — лучше не бывает.

Пожалуй, это все что я хотел сказать. Осталось лишь упомянуть два пренеприятнейших момента, которые имели место быть в процессе игрового процесса. Первый — гигантская установка на жесткий диск, пришлось постирать все, что было; а второй — бесконечное чередование дисков. Стоит зайти за ворота — «Вставьте диск 2», повернулся — «Вставьте диск 3, а после него сразу 1». Нет, спрашивается, зачем было тогда столько места на винте кушать? Особенно это бесит, когда входишь в игру: для заставки (а она обязательна) и для игры требуются разные диски. В принципе, если вы человек уравновешенный и таким мелочам много внимания не уделяете, то все будет отлично — спасение параллельного мира свершится, справедливость восторжествует. Я за вас спокоен.

# ПРОХОЖДЕНИЕ

Охота за душами объявляется открытой. Жертва, добро пожаловать в мир Омикрона! Не прошло и секунды, как наш герой находится в новом, неизведанном мире. Переход из реальности в мир компьютерный лишил вас сил, чем не преминул воспользоваться... демон, прыгнувший из ниоткуда. Если все жители этой игры такие же миролюбивые и гостеприимные, то время вашего пребывания здесь ограничится минутой, не более. Но, слава Богу, разбрасывая пустые ящики и коробки, из-за угла вылетел огромный робот с угрожающе выставленными пулеметами. Красному созданию не оставалось ничего, кроме как перестать терзать тело полицейского и скрыться в неизвестном направлении. Вам разрешено пожить еще немного. Отряхнув пыль с колен, осмотритесь вокруг и выходите на какую-нибудь более-менее оживленную улицу, где вас не найдут демоны. Первым делом надо найти дорогу домой (не вернуться в реальный мир, а отыскать квартиру ныне покойного товарища Кайла, тело которого вы занимаете). Сделать это очень просто: подойдите к проезжей части и вызовите бесплатное такси, используя маленький компьютер на запястье. Зеленая галочка и есть нужный вызов. Выбрав из списка Kay'l's apartment, устраивайтесь поудобнее и наслаждайтесь пейзажем. Не пройдет и десяти секунд, как скоростное такси доставит вас к огромному зданию сталинской архитектуры. Попасть в квартиру можно, воткнув ключ из инвентаря в панель управления лифтом. Да, хорошо живет милиция в параллельном мире! Две ультрамодно обставленные комнаты, красивая кухня с автоматическим раздатчиком пищи, красивый аквариум... Вот здесь начала проявлять себя память настоящего Кайла — непонятные черно-белые видения то и дело возникают в голове, неся странные образы из чужой жизни. Ладно, пока не будем обращать внимания на них, есть задания и поважнее. Первым делом пройдем на кухню. Перебежки, драки отнимают слишком много сил, поэтому настала пора подкрепиться. Исследовав холодильник, возьмите с собой корм для ящерицы и баночку пива, остальное можно съесть на месте. Не забудьте изучить сгусток магической энергии в углу, далее именуемый сохранялкой.

Выходим. Упс, да мы здесь не одни. Тень выскочила из угла, материализовалась в прелестную блондинку и сконцентрировалась в маленьком черном отверстии дула пистолета. И здесь враги! Настолько прекрасные глаза не могут быть чужими, в них не жалко утонуть, даже очень хочется. Девушка отшвырнула от себя пистолет и бросилась к вам в объятья. Неожиданная концовка; ладно, прижмем ее к себе, а потом выясним что к чему. Объяснения не заставили себя ждать — это была девушка Кайла. В его отсутствие вам придется всячески ублажать, холить и лелеять ее. Главное, чтобы она не догадалась, что вы совсем не тот, на кого похожи. Расскажите ей об амнезии, о странном расследовании, после чего аккуратно выведайте последние новости и факты, относящиеся к исчезновению вас и напарника. Пожалуй, все, девушка отправится в опочивальню (пока не присоединяйтесь к ней, времени будет достаточно). Не забывайте старых друзей: подойдите к аквариуму и поманите маленькую зеленую ящерку, применив на раздаточном окошке предмет под названием корм. Тем самым вы вынудите бедное изголодавшееся животное выполнить замысловатый трюк обмена еды на маленький ключик. Хороший

тайник, ничего не скажешь. А если вам не нужен ключ, то ящерица должна оставаться голодной? Непонятно получается... Думаю, вы уже успели полазить в шкафу и, кроме полезной (особенно в начале игры) аптечки, нашли там рецепт на выдачу упаковки снотворного. С вещами разобрались, теперь приступим к более важному — девушке. Она не спит, бедняжка, а женщин нельзя заставлять ждать. Быстрее отправляйтесь в спальню и тихо ложитесь на постель рядом с теплым телом. Впереди нелегкая ночь, а завтра рано вставать на работу. Спокойной ночи.

Быстро же время пролетело: лучи солнца так и не пробились через толстый слой смога, но биологические часы не подвели и вы проснулись около девяти. Настало время навестить друзей в полицейском управлении, там заодно можно расспросить об исчезновении Дена — вашего напарника. Шансы на успех минимальные, но попробовать стоит. Хм, немного запоздалое решение — коллеги, оказывается, еще помнят о вашем присутствии и поэтому сейчас домогаются по видеопейджеру. Послушаем, что хорошего они подготовили на этот раз.

«Ты где шлялся? Почему на работе целую неделю нет? Давай быстро дуй на работу, капитан Леаз заждалась. Похоже, у нее есть для тебя какая-то грязная работенка». Все, экран потух, оставив вас в недоумении. Какие-то незнакомые личности сначала будят ни свет ни заря, потом орут, что долг не исполняешь. В этом мире еще разбираться и разбираться. Цельное понимание придет намного позже и более степенно, а сейчас не тратьте время и отправляйтесь на ближайшей машине в полицейский участок. Перед выходом заберите (если уже этого не сделали) из ящика стола небольшую пачку местной валюты — ситеков. Прибыв на место, обойдите стороной до невозможности приветливого робота, потрясающего перед вашим носом связкой ракет, и идите в лифт, где надо нажать кнопку « — 4». Как раз на этом этаже и находится кабинет капитана. Первым делом от вас потребую объяснений, где, с кем и почему вы пропали на целую неделю, пригрозят снижением жалования и все такое. Не обращайте внимания, гните свою линию: мол, ничего не помните, упали, очнулись — гипс. Сами не понимаете, что конкретно произошло. Вроде как расследовали с напарником дело, а потом вдруг полный провал. Так вы сможете избежать ненужных вопросов о переселении душ и демонах. Панику раньше времени устраивать не надо, все равно не поверят, еще дефрагментируют (на всякий случай). Ладно, вроде отмазались, но и это еще не все, на десерт вам выдадут новое дело — провести дознание и определить, виновен человек или нет. Пара пустяков, забирайте папку и ключи со стола и направляйтесь на этаж «-3». По пути внимательно прочитайте выданные листы, позже пригодится. Тем временем надзиратель сверит подписи капитана на приказе, пропуск и откроет двери камеры. Проследовав за ним, вы встретитесь с прекрасной девушкой (уже вторая особь женского пола в новом мире, и опять красавица; неужели тут все такие?), мирно спящей в тесной камере. Судя по документам, подсудимую зовут Дженна плюс порядковый номер, взяли ее по подозрению в связи с мистической организацией «The Awakened». Позволю себе вольный перевод, который наиболее точно подходит — «Бдящие». Девушка была замечена в обществе с лидером преступной группировки, причем последний точно знал и пользовался личным номером Дженны в Сети. Наказание одно — смертная казнь через измельчение. Как вы думаете, стоит приговорить ее к высшей мере наказания? Мне кажется, что мы еще не достаточно хорошо осведомлены о принявшем нас мире, может, пока не будем делить всех на плохих и хороших? Разберемся, что к чему, а потом и будем распоряжаться судьбами. Распорядитесь отпустить девушку — я лично вас прошу.

Перед тем как доложить капитану Лейз о проведенном допросе, поднимитесь на «-2» этаж и отыщите свой кабинет, открывающийся при помощи нагрудного значка. Стильно

оформлено — ничего лишнего, все строго, по-рабочему. Так как вы — хозяин тела Кайла, значит, и абсолютный распорядитель всеми его вещами, что позволяет без зазрения совести рыться во всех шкафах и ящиках. Приступаем. С первой же попытки удалось воспользоваться компьютером и прочитать все дела, которые расследовали вы с Деном. Одно из них, касающееся массовых убийств, было закрыто (не вами) и убрано в отдел под грифом «совершенно секретно», поэтому доступ к нему закрыт, свидетели молчат. Очень-очень странно, позже этим займемся, а пока обратим внимание на большой шкаф, где на полке с аптечкой соседствует маленькая шкатулка, закрытая и оттого очень привлекательная. К замку подойдет как раз тот самый маленький ключик, а результатом их взаимодействия будет пергамент со старинным заклинанием — напевом:

Ищи в оставленной твердыне Куалисара.
И там, от сердца Алтаря,
Считай к каменьям десять ровно,
Потом еще раз столько на восток.
Искомое откроется во мраке дня.

Ничего не понятно (с литературным переводом — тем более), но на будущее пригодится. Чтобы не загружать инвентарь ненужными или использованными предметами, сбросьте найденное добро в «камеру хранения». Пора идти с рапортом о проведенном деле, заодно расспросите грозного начальника о засекреченной папке. Нет, не раскололась, в доступе вам отказано, что прибавляет лишних хлопот. Согласившись с вынесенным вердиктом, капитан выдаст новый приказ — арестовать какого-то человека, в последний раз его видели в небольшом баре. Преступник опасен и, скорее всего, вооружен, будьте внимательны. На выходе из участка снова запищит видеопейджер и обрадует вас милым личиком супруги, она попросит как можно скорее прийти в бар на улице Тахиг, потому что очень соскучилась и безумно хочет увидеть своего прекрасного мужчину. Работу всегда можно отложить на другой день, вызывайте такси и на полной скорости, сбивая пешеходов и рекламу, езжайте к любимой.

Ботинки почищены, волосы приглажены — входим в помещение, наполненное тихой музыкой, нерасторопным разговором и табачным дымом. Поцелуй в щечку, и вы снова рядом с красивой девушкой. Опять начнется разговор об исчезновении (смотрите не проговоритесь, что вы не из мира сего), работе. Кое-что рассказать, конечно, можно — о демонах, например, но особо в детали не углубляйтесь. Разговор всегда могут подслушать или записать, поэтому, как настоящий ГэБист, обходитесь пространными ответами. Время встречи истекло, пора отправляться на поиски преступника. Девушка попросит не подставляться под пули и в качестве талисмана подарит камушек с красным глазом. «Чтобы берег тебя, когда меня нет рядом», — так и сказала. Возьмите подарок со стола и идите на дело. Не успели вы объявиться в новом мире, как навалилась гора работы: вот сейчас, например, вызвали на место происшествия — ограбление супермаркета с жертвами. Пистолет и аптечка при вас? Тогда вперед. Надеюсь, крови вы не боитесь, потому что перестрелка будет жаркой. Перебив всех террористов-воров, спускайтесь в подвал, где придется встретиться с их боссом — большим специалистом в рукопашном бое. Логичнее было бы отстрелить ему руки, едва он протянет их к вашему телу, ан нет, честные мы, давай кулаками махать на свою голову. Если отбились, то хорошо, иначе нужно будет начинать все с начала.

Задание будет выполнено, а значит, появится немного свободного времени, как раз столько, чтобы заглянуть на квартиру Дженны, той бывшей заключенной, обвиненной в противообщественных действиях. Это не так далеко от места последней кровавой раз-

борки, но взять такси все равно стоит — робот лучше знает, в каком направлении двигаться. Апартаменты так себе, ничего особенного. Единственный секрет нашелся в отхожем месте: ключик от сейфа. Открываем, а там записка: «От света пребудет свет». Час от часу не легче. Что ж, подождем немного, а там, глядишь, тайное станет ясным.

Вы никогда не проводили арест? Ну, когда вламываешься неожиданно к кому-нибудь, укладываешь пушкой всех на пол, а потом пинаешь по почкам... В общем, тренируйтесь. Прибыв в указанный полицией бар, перестреляйте всех, включая хозяина заведения, и обыщите карманы в поисках хоть каких-нибудь улик. Дело сделано, никто даже не успел понять, откуда пришла смерть. Изъятые у покойников деньги поступают на счет убившего их полицейского, поэтому не загружайте себя мыслями о той утаенной сотне ситеков. Возвращаемся в Управление на щите и богатым (можно даже сохраненным). Цель — объявить о победе правосудия и найти способ прочитать спрятанное дело полицейского Дена. Пути два: быстрый и не очень честный. Второй куда интереснее, но требует больших затрат, зато окупается в конце с лихвой. Расскажу об обоих по порядку. Итак, первый.

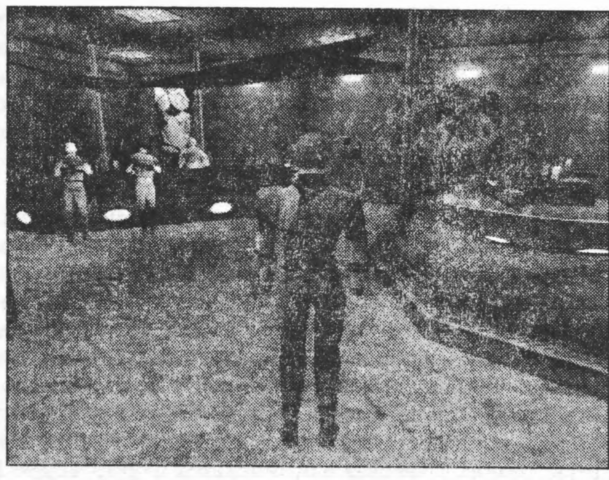
Сообщаете капитану об убийстве врага общества, после чего отправляетесь на заслуженный отдых. В качестве поощрения (вы все-таки сумели угодить начальству) капитан велит принести ей чашечку местного кофе (cup of Koil). Ладно, без проблем. Выходите из здания и перейдите через дорогу, как раз где-то там находится аптека. Получите по рецепту пачку таблеток снотворного и не скупясь — для босса стараетесь — смешайте лекарство с предварительно купленной в комнате отдыха жидкостью под названием Коил. Полученный коктейль преподнесите Лейз. Секунды четыре ей потребуется, чтобы полностью отключиться; воспользовавшись этим, обыщите все шкафы и присвойте карточку Офицера, позволяющую попасть в закрытые от публики помещения. С этого момента все двери для вас открыты — спускайтесь в архивы и прочтите нужное дело.

Второй способ. Найдите мастерскую, располагающуюся на самом последнем этаже, и подойдите к механику, что-то чинящему в полицейской машине. Разговаривать он с вами откажется, ссылаясь на большую занятость, но пропустить стаканчик пивка не против, чем и воспользуемся. Пара глотков сделает свое дело, суровый рабочий размягчится и разрешит чувствовать себя в мастерской как дома. Это как раз нам и нужно для того, чтобы получить спрятанную деталь для мекогарда (робота, охраняющего архив). План, если вы еще не поняли, таков: взять под контроль одного из роботов в ремонтной мастерской, потом подняться на архивный уровень и перестрелять всех охранников у дверей. В общем, прорваться по трупам. Ладно, вернемся к мастерской: войдите в кабинет механика и возьмите пульт управления из ящика, ключ от которого спрятан за стенной панелью. После этого выходите в центральный зал и ищите вход в ремонтную мастерскую роботов. Один из них почти готов к использованию, но пока полностью обездвижен, он-то нам и нужен. Поднимитесь на небольшом подъемнике к его голове и вставьте в глаз контрольную плату. Теперь куча металлолома под вашим контролем, осталось найти «джойстик» к нему. Поднимайтесь на лифте на «-4» этаж в комнату управления. Все компьютеры, как назло, заняты, а злостные компьютерщики ни в какую не соглашаются уступить на пару минут место у монитора. Будем действовать хитростью. В комнате слева от выхода вы увидите главный распределительный щиток, подойдите к нему вплотную и, стараясь не получить удар током, вытащите пробки. Посмотрим, что получилось... Так его, с ноги, еще раз. Раздосадованный программист отпинал ни в чем не повинный компьютер и ушел в ярости за ремонтниками. Поставив обратно пробку, садитесь на уже нагретое место и входите в систему управления роботом в ремонтной мастерской. Получилось. Громыхайте доспехами и двигайтесь по направлению к большим лифтам вдоль

стены, один из них моментально доставит вас в архив. Игра только начинается! Все роботы полицейского участка собрались здесь, чтобы надавать вам хороших тумаков за незаконное вторжение. Разберитесь с ними и, отрывая ракетами ноги, руки, головы, медленно продвигайтесь по направлению к третьему уровню, главному входу архив. Когда преграда будет сломлена, внимательно изучите интересующее вас дело и, подивившись новым знаниям (запомните их), вернитесь пешком немного назад, туда, где секунду назад топтали железки. В одной из комнат в ящике будет лежать потерянная кем-то немалая сумма ситеков — 1 000! Вот она, обещанная награда.

Настало время отдать последнюю честь погибшему во время расследования вашему напарнику Дену. Его тело, разорванное кем-то на куски, лежит в морге в одном из холодильников. Садитесь в машину и отправляйтесь в местный морг, адрес указан в памятке. Еще одно видение! Как будто глюкогенных грибов наелись. Люди ходят и разговаривают, как живые, на самом деле являясь давно умершими. Ужас да и только! Ярко освещенный центральный холл морга способствует таким непонятным глюкам: стерильная белизна, запах хлорки смешивается с сладковатым ароматом горелой плоти... скорее всего, они совмещают морг с крематорием. Сейчас разберемся. Войдите в левую от приемной дверь и поговорите с человеком по имени профессор Юдин. Он проводил исследование тела вашего напарника и поэтому может во всех подробностях описать смерть и мучения бедного полицейского. И здесь без демонов не обошлось, надо самим посмотреть, может, медик что-нибудь упустил важное. Пройдите в морозильник и исследуйте сперва девушку по имени Майа, разложенную на разделочном столе. Так и есть, под одним ногтем вы нашли фрагмент какой-то непонятной субстанции, но вытащить его пока не представляется возможным. Возьмите с противоположного стола зонд и используйте его на ногте мертвой девушки. Теперь вы — счастливый обладатель образца кожи демона. Пройдите по коридору в следующую комнату, это будет морозильник, и проверьте найденный ошметок плоти на генетическом анализаторе, что стоит в углу. Ничего не определилось: код ДНК не расшифрован, молекулярная структура незнакома. Сами понимаете, что в центральном управлении существование демонов из параллельного мира не учли. Пойдем посмотрим на беднягу Дена (воспользуйтесь пультом управления холодильника), точнее, на то, что от него осталось, а это немало, скажу я вам: половина туловища, рука, кусок ноги, надкусанная голова и сломанный инвентарный компьютер. Забирайте его и выходите из этого нехорошего места.

Едем в Куалисар, на встречу с последней оставшейся в живых свидетельницей убийства. Если точнее, то нам нужен ночной клуб по адресу Бульвар Куалисара, 9010. Девушку, танцовщицу стриптиза, зовут Анисса 109. (Неужели где-то еще ходят 108 таких же красавиц?!) Разговаривать с танцующими девушками строго запрещено, а ждать, пока она спустится вниз, слишком долго. Попробуйте поговорить с управляющим этого злачного места и пригрозите пару раз проверкой документов (помните бар, где арестовывали грабителя?). В конце концов он согласится и позовет девушку. Подойдите к ней и попросите рассказать о событиях той ужасной ночи. Разговор секретный, не для лишних ушей, поэтому пройдите во внутренние помещения бара. Девушка вспомнит кое-какие подробности, а потом внезапно вспомнит о небольшой бумажке, найденной ею у трупа. Вот удача! Хоть какая-то зацепка. Попросите ее принести улику из комнаты — вдруг там действительно что-то важное. Едва щелкнет замок на двери гримерки, ужасный крик раздастся неизвестно откуда, девушка испуганно вскрикнет и... тишина. Не теряя времени, выстрелите в дверной замок (маленький ящичек сбоку от косяка). Он заискрится, и дверь с трудом откроется. Всюду кровь, девушка лежит в неестественной позе у стены. Вас опередили — неизвестный убийца, пока вы разговаривали в прихожей, прятался в гримерке и, видимо, подслушивал разговор. Неужели и бумага потеряна?! Гнаться за киллером нет смысла, его давно и след простыл. Лучше обыщите комнату в поисках хоть



чего-нибудь полезного. Ничего, если только не... старый трюк — статуэтка на столе открывает спрятанный сейф, ключ от которого на шее у только что убитой красавицы. Визитка Дена (что она здесь делает?) и та самая бумажка:

Четвертый второго,
Третья пятого,
Последняя первого,
Вторая последнего.

Это даже будет покруче записки про Храм. Пока вас не обвинили в убийстве, стараясь не оставлять лишних отпечатков пальцев, покиньте помещение и выбегайте на улицу. Очевидно, что в инвентаре Дена спрятаны важные данные, который откроют очень многое, но он безвозвратно сломан... Безвозвратно ли? Может, здесь кто-нибудь чинит испорченную электронику? Поспрашивайте прохожих, и кто-нибудь из них обязательно расскажет о торговце по имени Фу-Ан, его магазинчик расположен с левой стороны от ворот в Анекбах. Можете ориентироваться на синюю вывеску. Вот он должен вам помочь, главное — деньжат подкопите, эта услуга слишком дорогая. 400 ситеков, зато в обмен на них вы получите полицейский значок Дена, а значит, и доступ в его кабинет в участке.

Вперед, к внушительному зданию на «Лубянке». Поднимайтесь на тот же этаж, где находится ваш кабинет, и примените значок на двери с табличкой «Ден». Стандартная обстановка облегчает поиск: откройте ящик стола и вытащите оттуда небольшой ключик, потом посмотрите шкаф у стены. Еще одна тайна:

Правда спрятана за Тигром.

Неужели придется и с Тигром сражаться? Здесь больше ничего, может, что-то осталось у Дена дома? Покидаем участок и отправляемся в гости к другу. Нас прервали, что-то случилось дома: окровавленная жена умоляет как можно быстрее приехать к ней. Все... сообщение прервали, экран потух. Бегом туда, есть шанс успеть спасти девушку. Но в квартире ее не оказалось, зато прямо у входа лежит маленькая записка, написанная в большой спешке:

Найдешь меня на крыше, быстрее, милый.

В лифт и наверх, маленькая фигурка девушки виднеется на другом конце крыши, вроде вокруг все чисто, подбегайте к ней. Опасность не снаружи, она прячется внутри — демон завладел душой и телом вашей супруги и сейчас нападает, пытаясь поглотить и вашу мятежную душу. Без боя не сдавайтесь, забудьте, что сражаетесь с девушкой, и вытрясите пыль из обезображенного тела. Вокруг вас умирают все друзья, плохо. Как только враг будет повержен, из небытия появится таинственная женщина, которая расскажет о мире Омикрона (проведет, так сказать, воспитательно-образовательную лекцию), великом компьютере ИКС. Самое главное, что вы получите сведения о демоне.

Чтобы перекрыть им доступ в мир Омикрона, нужно уничтожить Врата, охраняемые Стражем, самым сильным из демонов (представляете, это ваш начальник — командор Гандхар). Не слабо, причем демоны убиваются только одним оружием — Энергетическим жезлом. В магазинах не продается, а иготовить его может великий волшебник из секты «Бдящие». Он ожидает вашего прихода у супермаркета в девятой зоне. Вот и все, продолжаем идти к Дену.

Подняться на нужный этаж поможет ключ от двери. Хм, напарник жил куда лучше вас — квартира побольше и выглядит побогаче, видимо, работал не только в полиции... Из шкафа достаньте пергамент с заклинанием и патроны, потом пройдите в душевую и вытащите из дырки маленький ключ (здесь людей хлебом не корми, дай маленькие ключики попрятать). После чего отправляйтесь в гостиную и сдвиньте с места чучело Ледяного тигра. Вот о чем говорилось в записке! Под ним обнаружится маленькая кнопка от замка настенного сейфа. Комбинация замка: 7213. Нашел я его на свадебной открытке, что стояла на столе. Голографическая запись, и ничего больше. Используйте кассету на магнитофоне у стены и просмотрите запись. Как только стихнет голос напарника, неизвестно откуда появится человек в полицейской форме. Тарек! Ваш знакомый из участка... был знакомым, а сейчас демон, размахивающий кулаками. Не доверяйте вообще никому, иномирные захватчики проникли во все социальные слои Омикрона, может оказаться, что бабушка, которая попросит вас перевести ее через дорогу, через секунду перегрызет горло.

Подъезжаем на такси к универмагу и ищем странного человека в оранжевом одеянии. Покажите ему талисман, который вам дала когда-то жена, и он без лишних слов проведет вас в секретную церковь секты, где сидит главный волшебник. Переговорите с ним и попросите сделать Энергетический жезл, мотивируя это тем, что вы готовы встретиться в честном бою с демонами. Обрадованный волшебник с удовольствием согласится, но для этого ему нужен образец тела демона, вот вы и отдайте свою находку из морга. Магическая палка ваша.

Теперь попробуем проникнуть в сердце вражеского гнезда — офис Гандхара. Напрямую пройти туда не получится, зато есть обходной путь, который когда-то обнаружил Ден. Войдите в полицейский участок и двигайтесь на уровень «-5» в вентиляционную комнату. Пробежав по коридору, найдите комнату с большим окном и защитным полем. Использовав карточку, найденную у Дена дома, вы нейтрализуете защиту и попадете в небольшую комнатку с двумя кнопками: первая открывает окно, вторая останавливает один из вентиляторов. Теперь прыгайте из окна в холодную воду и вскарабкивайтесь в одну из шахт. Буквально через секунду наткнетесь на обрезок провода, подбирайте его и возвращайтесь, уже по верху, обратно в комнату управления вентиляторами. Там примените оголенный провод на электрическом распределителе. Яркие оранжевые искры и запах горелой проводки, зато замыкание остановило центральный большой вентилятор и открыло какую-то дверь. Пройдя через нее, вы сможете попасть в главную шахту, а оттуда по лопастям вентилятора в офис Командора. Еще один пришелец перегородил дорогу, ненадолго, правда, но все равно ощутимо потрепал здоровье. С каждым новым боем враг становится все сильнее и сильнее. Перешагнув через останки противника, вытащите из стола карточку доступа в Джанпур, а потом пройдите в комнату, замаскированную под занавеску. Пазл, решение которого в записке Аниссы:

Последняя кнопка на первой линии,
Четвертая кнопка на второй линии,
Третья кнопка на пятой линии,
Вторая от конца на последней линии.

Нехитрая комбинация откроет доступ в параллельный мир, прямо к демонам в лапы. Вооружайтесь Жезлом и вперед: прыгать через лаву и отстреливать головы зомби. Когда доберетесь до телепортатора, поговорите с их Хранителем. С ним произойдет какая-то трансформация, и через секунду из лавы поднимется огромный червь, плюющийся огнем. Тактика его уничтожения такова: бегите на противоположную сторону жерла и там, прячась за большими камнями, потихоньку снижайте уровень жизни огнедышащей образины. После его смерти откроется портал в мир Омикрона, несущий с собой 600 ситеков и много полезных мелочей. А еще предложат поговорить с Йобом, это человек такой, член «Бдящих».

Быстро передвигая ногами (сейчас вся полиция города охотится за вами), найдите выход в следующий сектор под названием Джанпур и предъявите роботу карточку доступа. Красный глаз камеры внимательно изучит ваше удостоверение, удовлетворительно покачает головой и прыснет струей из огнемета. До свидания, дорогой Кайл.

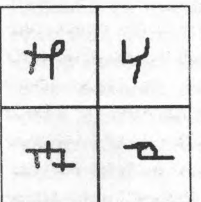
Молния мешка для хранения трупов разошлась, и молоденькая медсестра дотронулась до когда-то теплого тела. Странное свечение прошло по ее руке, и ваша душа мгновенно переместилась в новый сосуд. Нравится? Даже если нет, то уже ничего не поделаешь, зато можно попасть в Джанпур. Выбегайте из морга и еще раз предъявите удостоверение. Выход открыт. Найдите Храм и следуйте за гражданином турецкой наружности, по пути прихватите пару свечек. Он проведет вас через красную дверь в комнату с читающими стариками. Вскарабкайтесь на постамент и примените талисман на дырке в стене. Мгновенно сработает потайной механизм, и одна из статуй тронется с места, открыв проход на тайную базу «Бдящих». А вот и старая знакомая Дженна, та самая, которую вы могли обречь на смертную казнь. Врала тогда в камере, значит, ну и ладно, это все к лучшему; поговорите с ней, и вас пошлют к главарю Намтару. Тот, не долго думая, даст задание взорвать мост у доков. Мол, только таким образом мы сможем помешать демонам и солдатам получить новую партию оружия. Соглашайтесь, делать нечего, без этой организации долго не прожить. Взрывчатку вы сможете достать на складе, которым заправляет смешной робот. После долгих разговоров он наконец-то согласится выдать взрывчатку, вот только вам придется назвать ее точный номер. Решение знает товарищ по имени Крилл (в красной жилетке, его комната на втором этаже, напротив Дженны). Когда экипируетесь, не забудьте про детонатор; выходите наружу и отправляйтесь на такси к докам. Минуя грозного стража, прогуляйтесь по мосту и попробуйте проникнуть на территорию пляжа. Ничего не вышло, все двери заперты. Пойдем тогда обходным путем: пользуясь выступающими кирпичами в стене. Еще один бой на выживание. Хорошо, если у вас есть мощное оружие, потому что врагов хоть отбавляй — из-за каждого ящика норовят пристрелить. Вам надо пробраться в ворота, охраняемые двумя роботами. К сожалению, пристрелить их не удастся, а вот хитростью выманить можно. Активизируйте небольшими рычагами кран, что-то пойдет не так, механизм сломается, а роботы, привлеченные шумом, покинут свои места, открыв доступ на пляж.

Вздохнув спокойно, нажмите на кнопочку на постаменте и сохранитесь. До опоры моста вплавь не доберешься, поэтому придется составлять мост из платформ. Одна из них активизируется подводным рычагом, вторая — со стороны улицы, третья — с пляжа. Соединив таким образом плоты, прыгайте к опоре моста и устанавливайте взрывчатку. У вас есть всего пять секунд, чтобы прыгнуть в воду и отплыть как можно дальше. Теракт удался: от моста остались одни дымящиеся полузатопленные обломки. Возвращайтесь скорее на базу, потому что вас ждет еще одно задание, последнее, но и самое сложное.

Надо перенаправить антенну центрального телевидения таким образом, чтобы все в городе увидели обращение «Бдящих», в котором они предупредят население о грозя-

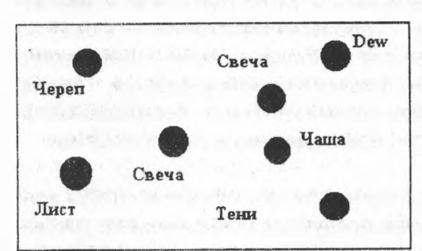
щем захвате их мира. Но не все так просто: сперва вы должны сбегать в книжный магазин и найти там человека, который при предъявлении талисмана отдаст микросхему. После этого надо найти выход на крыши домов.

Забрав плату, поезжайте в Джанпур и остановитесь у больших металлических ворот у супермаркета. Когда достигнете Джанпуровского парка, огороженного со всех сторон решеткой, найдите робота-охранника. Он перекрыл выходы на крышу, поэтому придется его нейтрализовать, а сделать это можно так: идете по параллельной улице, там вскарабкиваетесь наверх по лесенке и сбрасываете на ничего не подозревающего охранника тяжелый ящик. Путь открыт. Ищите антенну и отбивайтесь от наседающих государственных войск. Выполнив задание, опять возвращайтесь на базу и переговорите с Дженной. Почему у антенны было столько солдат, ведь никто не знал о готовящемся теракте? Видимо, среди сектантов есть предатель... С этим потом разберемся, а сейчас доложитесь Намтару. Тот отправит вас на заслуженный отдых и выдаст ключи от убежища. Перед тем как покинуть базу, зайдите к мудрецу Дакодаху. Через несколько секунд вы получите ключи от библиотеки, а значит, и доступ к магическим книгам. Выходим. У самого входа бедняга Сокс завис в метре от земли. Что-то проржавело у него внутри окончательно, и вернуть к жизни несчастного робота может только специальный спрей, валяющийся неподалеку на столе одного из работников. Ура, жестянка снова заговорила и в качестве благодарности подарила пистон. По-моему, он идеально подходит для починки сломанного библиотечного лифта. Таким образом, вы получите в свое распоряжение несколько магических книг, язык мертвеца и странную пробирку с amephen dew. Больше ничего не подбирается и не открывается, поэтому прочитаем все найденные книжки — они помогут открыть секретную дверь, что находится в туннеле сразу за комнатой Крилла. Вот секретный код, вычисленный мною после часа напряженной расшифровки:



Проникнув в подземелье, подберите прямо у входа капли Тени, лист неизвестного дерева и несколько магических колец. После чего ныряйте в центральный бассейн и плывите до тех пор, пока туннель не выведет к могиле Великого мага Ксендара. Дедушка давно скончался, поэтому не будет возражать, если вы присвоите магическую чашу для смешивания ингредиентов, драгоценный камень размером в кулак и кусочек черепа. Осталось инициировать полученное сокровище, для чего придется провести специальный ритуал, описанный подробно в книге Secret Rites of the Art.

Человек, взращенный в земле,
И пусть Бешем блестит в зените,
И слезы Тени, плачущей Этеры,
Цептера лист, пришедший из Леванта,
И Чистота Амфеева рассвета,
И прах кости из черепа гнилого,
И две свечи, что освещают путь меж Вечностью и Человеком.




Вам надо расставить выше перечисленные предметы на постаментах, после чего таинственная энергия вольется в чашу, вернув ей магическую силу. Итак, если стоять спиной к мертвецу, порядок расположения ритуальных артефактов таков:

С этим закончили, возьмите капли и чашу с постаментов и возвращайтесь на базу, где сразу пока-

жите освященную чашу Дакобаху. Получив необходимые рекомендации к составлению заклинаний, кладите чашу в карман и отправляйтесь на конспирационную квартиру. В качестве ориентира могут служить небольшие арки красного кирпича, рядом с ними вы увидите небольшую дверь, вот это и есть нужное место. Кстати, я совершенно случайно забрел в многоэтажку, что рядом с книжной лавкой, и получил по мозгам от неожиданно появившегося белого демона (правда, потом я вернулся и отдал все сполна). В квартире нас уже поджидает Дженна, слава Богу, она не демон, а просто красивая девушка.

«Компания Тетра Траст только что закончила разработку ультрасовременного робота Z-Tech 4000, ты должен проникнуть на фабрику и взорвать там все. Человек по имени Куазеф поможет тебе найти точно расположение фабрики и секретный вход. Сейчас он работает в оружейном магазине в двадцать девятой зоне, отправляйся туда немедленно».

Вот вам и отдых! Заберите несколько гранат из ящика и поезжайте на встречу. Сначала Куазеф откажется разговаривать с незнакомым человеком. И правильно — не будешь же каждому рассказывать о секретном ходе. Сделаем так: переселите свою душу в тело молоденькой девушки, что стоит у прилавка, а потом соблазните продавца. Если вы не хотите терять натренированное тело, то составьте заклинание Правды из двух ингредиентов: язык мертвеца и фрукт Вики из сада Джаппур. Вам выбирать. Главное, чтобы продавец рассказал о входе в систему канализаций, а оттуда недалеко и до фабрики. Карту подземелий можно купить в любом книжном магазине. Сравните купленный чертеж и электронный атлас в инвентаре; получается, что вход в канализацию под водой где-то в районе большого зеленого пятна и границы сектора города.

На фабрике выиграйте бой и вскройте ящик с таким же символом, как и на спине трупа, там будет лежать карточка доступа на фабрику и большая аптечка. Берегитесь, фабрика — самое охраняемое сооружение в городе. Взорвать надо небольшие голубые светящиеся колонны в комнатах. Начиная с закладывания первой бомбы, у вас будет всего пятнадцать минут, чтобы пристроить все восемь штук и убраться подальше от места взрыва. Кстати, в одной из комнат, прислонившись к стене, спит молодой солдат; быстро поменяйтесь с ним телами, тогда уже никто из охранников не будет обращать на вас никакого внимания — можете делать свое черное дело и ни от кого не прятаться. Вот только обидно, что даже если вы выполните задание на «отлично», перебьете всех солдат и сровняете исследовательский комплекс с землей, толпа солдат окружит вас и посадит под замок в тюрьму Памока. Вместе с вами в ожидании суда будет сидеть и Дженна, схваченная примерно сразу после вас. Надо искать выход отсюда.

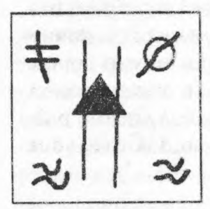
Как только вы попробуете заговорить с охранником, тот успокоит вас хорошим разрядом парализующего луча. Что ж, будем бороться с ним его же оружием. Подберите с пола тарелку и используйте ее на охраннике. Отразив луч, направьте его на охранника, после чего подберите ключи от камеры и найдите Дженну. Она посоветует восстановить содержимое инвентаря и вытащить ее из камеры как можно скорее. Для этого воспользуйтесь телом задумавшегося охранника. Претворитесь, что переводите заключенного в другую тюрьму, и вытащите Дженну на свободу. Настало время найти предателя, пока он не зашел слишком далеко. Поговорите с роботом и следуйте за ним по направлению к комнате Крилла. Воспользовавшись его беспомощностью, откройте шкаф и достаньте отвертку — этим инструментом всегда можно что-нибудь открыть, когда потерян ключ. Например, комнату предсказателя. Черт, демон уже побывал здесь. Труп волшебника лежит на полу, вещи разбросаны по полу. Пока всех не перебили втихую, подбирайте кислоту и ключ от библиотечного сундука. Там вы найдете квинтэссенцию света, необходимую для создания заклинания снятия личины. Теперь идем в спортзал, там сейчас тренируются два человека: Немтар и Йоба. Кто-то из них точно демон. Не привлекая

внимания, обыщите одежду Немтара, что лежит на полу, и достаньте ключ от его комнаты. Бегом туда. Ничего особенного — фактов, подтверждающих демоническую сущность Немтара, не обнаружено, зато получилось оторвать рог от головы монстра на стене. Это второй компонент заклинания снятия личины. Примените его на Немтаре и сразитесь с ужасным монстром. Не такой уж он и крутой...

Двигаемся в новый сектор Омикрона — Лахорех, там находится самая большая библиотека, где, возможно, получится отыскать что-нибудь важное, касающееся уничтожения демона. Нелегок был путь через все кордоны и заградительные полосы, но наконец-то вы оказались в красивом водном городе, напоминающем земную Венецию. Сверившись с картой, дойдите до большого круглого здания — это и есть библиотека. Внутри еще одна проблема: охранник не пускает вас на второй этаж без специального удостоверения ученого. Как же быть? Если удостоверение есть только у ученых, значит, надо на время стать ученым, логично? Вселитесь в одного из большеголовых и двигайтесь наверх. В квадратном зале никого, кроме коллеги и охранника, следящего, чтобы профессора не воровали книги. Посмотрим на содержимое полок; вот и нужная нам книга — древняя рукопись о первом пришествии демона. К сожалению, она зашифрована, но эту трудность можно преодолеть, воспользовавшись дешифратором. Он есть у профессора, что-то там вычисляющего за столом. Ученый предложит бартер: сведения на дешифратор. Соглашайтесь, тогда он попросит сбегать вниз и найти какую-то математическую величину. Внизу найдите книгу по системе Квартат, потом таблицу космических соответствий. Из них можно вычислить положение планеты Аегмаар — 0.1851. Дешифратор ваш, но просто скопировать книгу тоже не получится — запрещено правительством. Встаньте на противоположной от охранника стороне зала и выключите свет, а пока страж пытается что-то сделать, откройте инвентарь и расшифруйте текст пергамента.

Тот, кто нарушит покой мертвеца
В священной гробнице Хаместага,
Должен соединить три камня Вуагримукха.
Первые два камня, что были потеряны в ярости битвы Кобальта
Еще в этом мире.
Третий — правый глаз Бога —
Спит на дне глубокого колодца.
Когда три камня сольются,
Ты должен найти Храм Кивана
И просить благословения у мертвеца,
Вернув к жизни Великого мага.

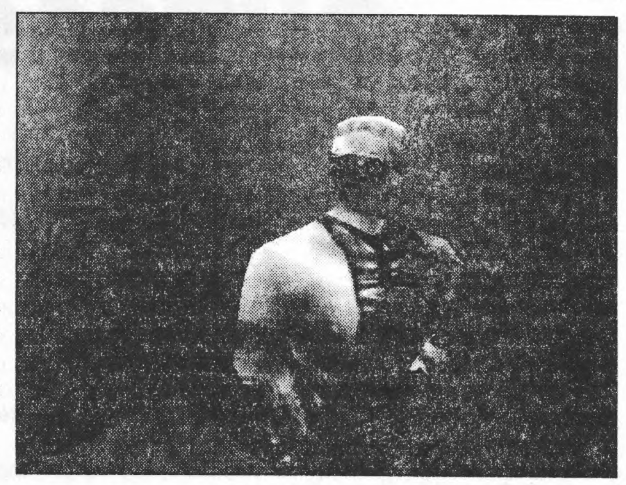
Все, сдавайте книгу, выходите наружу и бегите на новую базу повстанцев. Там переговорите с Дакобахом. Будем искать глаз Бога. На карте найдите место, называемое Урмали, где-то там должен находиться древний колодец с сокровищем на дне. Пришли, посмотрели: все закрыто, никого нет, только на стене карта со странными обозначениями. Видимо, придется бегать по всему городу и искать разгадку. Лучше, я вам расскажу все сразу — много времени сэкономите. Встаньте лицом по направлению каменной стрелки и приготовьтесь нажимать кнопки.



Через мгновение колодец откроется и примет вас в свои объятия. А внизу опять загадки: самый любимый пазл всех разработчиков квестов — повторение проигранной мелодии. На этот раз ноты воплощены в камне. Так что встаньте лицом к большой каменной платформе и начинайте играть.

4 ноты: нижний левый, верхний правый, нижний правый и верхний левый.

6 нот: верхний правый, верхний левый, нижний правый, нижний левый, верхний левый и нижний левый камень.



Платформа стронется с места и опустится достаточно низко, чтобы вы смогли залезть на нее. Еще не все: осталась последняя загадка с сундукам. Нужный вам камень во втором ящике справа в последнем ряду. Осталось совсем немного.

Новое поручение Дакобаха заключается в том, чтобы найти могилу Великого мага и оживить его тело, ведь только он сможет помочь найти демона. Некрополь расположен в глуши Джахангирского парка. Проникнув туда, подойдите к каменной пещере и наберите (прочитав предварительно книгу о магических символах) имя KIWAN, т. е. нажмите первый камень с правой стороны, потом первый слева, второй слева, четвертый слева и третий справа. Теперь осталось только применить заклинание воскрешения (ингредиенты для него найдете здесь же в парке). Путь открыт. Заодно познакомьтесь с девушкой по имени Соинка, послушайте ее историю. В процессе знакомства вам придется достать небольшую подвешенную коробочку. Для этого прямо у входа в Мауерем пройдитесь по висячему мостику и поднимайтесь наверх, и так до тех пор, пока не дойдете до сталактита, оттуда на правом лифте спускайтесь вниз и поднимайтесь на другом лифте сразу на два этажа наверх. Вот и нужное вам место. Соинка покажет вам вход в Хаместаг, который почему-то закрыт огромным булыжником, дальше придется разбираться с этим самим. Оказавшись в зеленом зале, посмотрите вниз и, увидев воду, прыгайте. Самый короткий путь. Выбравшись на берег, подойдите к небольшой ферме и поговорите с хозяином — попросите его одолжить одно из животных, чтобы откатить неподъемный камень. Тот позволит вам сделать это, но животное не согласно — ему запах ваших духов, видимо, не нравится. Выбираем кардинальный способ: отхлебните из чана с зеленым варевом и занимайте тело погонщика. Все проблемы позади, мы отправляемся в снежную страну Маххалеел.

Холодно, снежок медленно падает вниз, окутывая деревья с широкими листьями. Тишина. Спускайтесь вниз в овраг и найдите летающий камень, который доставит вас в обитель древнего героя Кушилаина. Поговорите с Хозяином о прошлых битвах, узнайте побольше о демоне и приготовьтесь к финальной схватке. Вселившись в тело Героя, вы будете готовы схватиться с Главным Демоном. Не буду портить вам впечатление от схватки, дам лишь пару советов, как быстрее убить гиганта: сначала освободите его, расстреляв голубые источники силы, а потом стреляйте в спину, метя в маленькое голубое пятнышко.

Найдет ли мятежная душа покой?

# OUTCAST

Разработчик: **Apeal**
Издатель: **Infogrames**
Выход: **июнь 1999 г.**
Жанр: **Adventure**
Требования: **P-233, 32 Мб**

Графика: **10**
Звук: **9**
Играбельность: **9**
Общий рейтинг: **9.7**

**Играйте, играйте, играйте...**

Как правило, о разработке хитовых игр либо знают все, либо не знает никто. Об Outcast были наслышаны многие. Проект демонстрировался разработчиками еще на прошлогодней E3. Но лишь год спустя творение Appeal стало доступно всем желающим. На данный момент Outcast может дать сто очков форы любому своему конкуренту, а год назад никто просто поверить не мог, что *такую игру* можно сделать.

Жанр? Самый популярный — action с вкраплениями квеста. Ближайшие родственники? Как ни странно, Tomb Raider. Графика воксельная, звук великолепный. В Интернет есть демоверсия на сто мегабайт. Все эти сухие термины — лишь набор слов, скрывающий за собой гораздо большое, чем просто еще одну хорошую игру.

Лучший adventure, да, именно так: *лучший*. Великолепный сюжет с множеством видеовставок, раскрывающих те или иные аспекты сюжетной линии или просто снабжающих вас дополнительной информацией об игровом мире. Гигантский игровой мир с сотнями NPC, каждый из которых твердо знает свое место в жизни и практически ни обращает внимания на игрока. Воксельный графический движок с возможностями антиальясинга и bump-mapping'а, выдающий просто умопомрачительное качество картинки. Атмосфера гигантского неизведанного мира, поражающего своим величием и таинственностью. Outcast оставляет неизгладимое впечатление.

Несколько слов о вооружении: представленный ассортимент достаточно хорош, но реально вам понадобятся три-четыре экземпляра, не больше. Все остальное имеет декоративное назначение и служит лишь для украшения игры. Впрочем, то же самое можно сказать и о музыке: хор, используемый в композициях, действительно московский, самый лучший, но настроения он игре не придает. А когда во время спокойного похода по безобидным болотам мерные подвывания мужских голосов резко сменяются дикими женскими криками «Ire, Ire» и пр., все музыкальное сопровождение хочется выключить и забыть про целый диск псевдоклассической халтуры. Хорошо хоть, что все действия сопровождаются настоящими *звуками*, такими, как и в действительности.

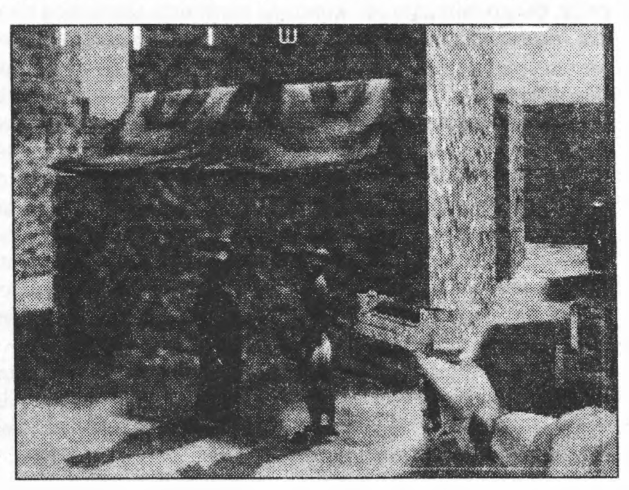
Системные требования не очень высокие: ускоритель не нужен, P-II тоже не обязателен. Но это *минимальные требования*, а для того, чтобы игра со всеми спецэффектами и с музыкой пошла на разрешении 320 на 200 и более, требуется очень мощная машина. Скажем так, P-III 550 в 512x384 уже начинает сдыхать. Если вам повезло с компьютером, то наслаждение великолепной воксельной графикой гарантировано. Есть и несущественные минусы: если вы упретесь в какую-нибудь балку, то квадраты будут размером десять на десять сантиметров, зато предметы вдалеке покажутся настоящими, будто принесенными из нашего реального мира. Посмотрите на картинки, и вы все поймете.

Так. Подводить итоги? А не буду я этого делать. Потому что ограничивать Outcast рамками сравнений и пытаться его оценить — это настоящее кощунство. Шедевры бесценны.

# ПРОХОЖДЕНИЕ

Яркая вспышка поглотила вас своей бесконечностью и, насытившись, мгновенно превратилась в темноту, бережно хранящую покой и тишину...

Всего день назад вы сидели в одном маленьком баре Нью-Йорка, за окном моросил вечный дождь. Рассекая его струи и ловя мельчайшие капли лобовым стеклом, проносились тенями спешащие куда-то машины. Последнее дело завершилось не очень удачно, поэтому высшее начальство предложило взять вам оплаченный отпуск и немного отдохнуть где-нибудь на пляже, но вместо этого вы прозябаете здесь, в большом городе, запах которого не может разогнать даже мощный вентилятор под потолком. Внезапно из шума и дыма перед вами вырисовалась фигура человека, одетого в военный мундир. Медали холодно поблескивали, когда слабый луч задевал их, проносясь в безумной пляске мимо. Военный коротко представился и заявил, что агентству снова требуется ваша помощь, и чем быстрее, тем лучше. Речь идет не иначе как о спасении планеты: эти сумасшедшие солдаты посадили вертолет прямо перед витриной бара (они бы еще на танке приехали...). Отказаться, как вы догадываетесь, практически невозможно, и вот через час вы уже парите над Атлантикой; за иллюминатором темная масса воды равномерно колышется под ударами ветра. Настало время вникнуть в суть дела. Военный достает из-под стола бумаги и кратко объясняет ситуацию: ученые путем долгих экспериментов доказали существование параллельных миров. Но им этого не хватило, и они разработали технологии, позволяющие проникнуть в неизведанные пространства. Над проектом работали два военных ученых, которые смогли воплотить мечту многих поколений, выросших на рассказах Стругацких, Асприна и других не менее известных фантастов. Все было бы хорошо, если бы не одно «но»: между разработчиками началась вражда. Мы немного отвлеклись... Проблемы начались после того как в другой мир был запущен первый экспериментальный аппарат для взятия проб грунта и атмосферы. Установленные на приборе камеры проработали несколько секунд, после чего неизвестное создание уничтожило аппарат. Связь прервалась, но ученые не смогли закрыть межпространственный туннель, возникший после отправки прибора. «Черная дыра» стала затягивать в себя Землю. Если не предпринять срочных мер, весь наш мир канет в небытие. Единственный способ закрыть туннель — починить поврежденный межпространственный аппарат, для этого в другое измерение отправляются трое ученых и вы в качестве телохранителя. Миссия проста — оберегать. Похоже, что с третьим ученым вы уже где-то встречались: какие-то общие дела, никому не известное происшествие, которое привело к вашей размолвке в прошлом... Здесь точно раньше была любовь. Путешествие началось. Ученые ушли в подпространство первыми, сразу за ними последовали вы и Вулф — ваша знакомая.



Деревянный дом из плотно подогнанных брусьев. Вы от-

крыли глаза. Широкая незнакомая кровать, из очага пахнет вкусной едой. Похоже на сельскую местность, смущают только снежинки, шаловливо мечущиеся за окном. Вы поднялись, и вдруг кто-то, стоявший за спиной, обратился к вам. О, Боже! Что это за существо, говорящее с вами на английском языке и называющее странным именем — Улукай? Похоже, что ученые были правы: проникновение в другой мир возможно. Но где все остальные? Талан (он же человек из другого мира) заявил, что нашли вас одного. Задайте ему несколько уточняющих вопросов. Оказывается, вы разговариваете с лидером местных повстанцев, Зоклином. Его банда борется за независимость страны, власть над которой взял в свои руки злой посланец богов, некий Фаэран. Повстанцы называют себя Guardians — защитники, но применять грубую силу для достижения своих целей не могут, поэтому прячутся в горах и ждут мессию, Улукая со священной отметиной на майке. Это вы. Не то чтобы вы не хотели помочь бедным защитникам и спасти их мир от коварного правителя, но кто вам за это заплатит? Да и Земля тоже под угрозой исчезновения. Тогда Зоклин предлагает сделку: он и его люди находят ученых и аппарат, а вы в это время освобождаете их земли. Соглашайтесь.

Перед тем как начать путешествовать по мирам, вам придется пройти небольшой подготовительный курс. Зоклин посоветует обратиться к его сыну Яну, который поможет вам с тестом: объяснит условия и покажет необходимые приемы. Только после окончания курса Зоклин откроет вам телепортационные ворота. Перед тем как выйти из дома, обязательно подойдите к тумбочке в углу и возьмите рюкзак: полезная вещь, в ней помещается все что угодно, любых размеров. Посмотрите вокруг внимательней: в доме вы найдете аптечку и пару обойм для пистолета. Выходите на улицу и найдите молодого талана в одеянии с оранжевым воротником, это и есть сын вождя. Ян предложит пройти четыре испытания. Первое самое легкое: вам предстоит немного попрыгать. Идите за молодым наставником и выполните все его требования, после чего получите в подарок полевой бинокль со встроенным рентгеновским видением. Второе рассчитано на получение навыков в подводном плавании и тоже не представляет собой ничего особенного. На дне неглубокой лужи подберите крайне важные на начальном этапе патроны. Суть третьего испытания — расстрелять с некоторого расстояния горшки, стоящие рядом с телепортатором. Благодаря лазерному наведению это для вас будет слишком просто, а вот с последним заданием придется повозиться. После этого испытания вы научитесь прятаться и нападать из укрытия, что должно пригодиться во время исполнения священной миссии. Сначала вы заходите на стартовую позицию (черный квадрат на снегу за ящиком), потом дожидаетесь момента, когда Ян положит красный лепесток недалеко от себя. Вы должны по его команде начинать двигаться по направлению к цветку и поднять его, но так, чтобы Ян ничего не заметил. Придется идти в обход. Как только ваш помощник скажет «три», ложитесь на землю и, следя за поворотом его головы, ползите за сугроб. Оттуда, используя в качестве прикрытия ящик, перебегайте к цветку. Когда вы поднимете его, возвращайтесь на исходную позицию и ждите реакции Яна.

Все испытания пройдены. Даже если вы не смогли закончить последнее, не отчаивайтесь: Ян простит вам это и разрешит сказать его отцу, что вы готовы к Великому путешествию. Поблагодарите наставника и отправляйтесь в деревню, где вам предстоит побеседовать с главным охранником. Он наставит вас на путь истинный (убивать врагов и по мере возможности оставаться целым и здоровым) и расскажет о неких МОНах, спрятанных в пяти регионах. От них, утверждает он, зависит судьба всего мира. Вам придется найти верховного жреца, разбирающегося в этом, и пять священных предметов. После финальной проповеди Зоклин включит телепортатор — круглое зеркало посередине деревни — и предложит войти в него. Сохранитесь сначала (для этого используется желтый кристалл с некой эссенцией вашего духа, причем активизация кристалла вызывает мощный выброс энергии и яркую вспышку, способную привлечь врага), а потом смело шагайте в голубой телепортатор.

## Shamazaar

Где-то вы это уже видели: до самого горизонта простираются болотистые участки, проросшие зелеными кустиками. Территория грамотно разделена на небольшие квадраты, в которых по колено в воде возятся местные жители. Соломенные конические шляпы делают их похожими на земных китайцев на рисовых полях. Завидев вас издалека, жители поднимаются из болотной жижи и приветливо машут руками вам вослед, веруя, что вы и есть Улукай-спаситель. Очень не хочется их расстраивать, поэтому придется помочь китайцам, то есть таланам. Солнца не видно, только ровный свет едва-едва пробивается через толщу облаков, иногда мелькнет яркий лучик на шпиле Храма, но, отразившись, тонет в тине и быстро умирает.

Через секунду чей-то тихий голос сзади отвлек вас от созерцания ландшафта. Повернувшись, вы заметили молодого талана в желтом халате и смешной шляпе, неприметно стоящего за телепортатором. Незнакомец подошел и представился, после чего предложил свою помощь. Не откажите ему, ведь для него это такая честь — оказать услугу Улукаю. Крестьянин вызовется проводить вас до местной деревеньки, где можно найти жреца, по-местному — шамааза. Крайне важная личность: шамааз не только может вылечить вас, но еще он обладает знаниями, относящимися к МОНу. Идите за проводником и слушайте его неторопливый рассказ. Он поведает о порядках, установившихся здесь после воцарения диктатора Фаэрана, посетует на солдат, вечно подгоняющих тружеников поля. Расскажет о Главном Храме Фаэрана, его святыне. Находится это здание прямо в центре карты, но добраться туда практически невозможно — слишком много солдат и патрулей охраняют прилегающие к Храму земли. А вот и деревня. Не много здесь народа — все в поле, только жрец и кузнец остались. Поблагодарите проводника за оказанную услугу и начинайте исследовать территорию.

Прямо перед вами несколько хижин, разбросанные по склону холм. Они причудливо переплетаются с диковинного вида холмами, похожими на старые термитники, и стойлами для огромных вьючных животных (на Земле бы их назвали кенгуру). Они грустно мычат, когда вы подходите к ним близко, будто просят убрать ограждение из толстых брусьев и выпустить их на волю. Слышите стук молота о наковальню? Найдите кузнеца. В этом мире людей данной профессии называют recreator: талан, создающий «горючее» для оружия — патроны. Поговорите с ним и выясните, что для создания обоймы иноземного оружия требуются всего лишь несколько кристаллов, ракушек и пр., в зависимости от сложности заказа. Еще кузнец (позволю себе называть его так в течение всего рассказа) посоветует обратиться к четырем его братьям, проживающим в разных регионах страны, которые всегда помогут Улукаю в его священном деле.

Настало время попросить помощи и совета у жреца — шамааза, старца в балахоне. Слушайте его очень внимательно, потому что с этого момента вам откроется истина о стране Дэльфе, обо всем том, что здесь происходит и будет происходить в недалеком будущем. Пожалуй, самое главное — это знание, данное вам о природе жизненной эссенции и о великой Сущности, куда уходят и откуда приходят все таланы. Фаэран черпает оттуда энергию, что делает его практически неуязвимым, но земная власть диктатора зиждется на крепкой, хорошо обученной армии, которая готова идти по приказу своего вождя на верную смерть. Легионы Фаэрана медленно, но верно оккупируют все земли Дэльфы, заставляя мирных жителей работать на новое правительство. Ослушавшихся приказа ждет revertion, или смерть (возвращение личной эссенции в мировую). Единственный способ ослабить захватчика — перекрыть доступ продовольствия и боеприпасов. Хорошая идея, надо будет переговорить с лидером крестьян и попробовать убедить его остановить выращивание риса — маленьких зеленых кустиков, которые с таким трудом достаются местным «китайцам». После этого шамааз Зеб долго будет рассказывать о его даре лечить таланов, не исключено, что и вам он сможет помочь. В конце концов старец утомится и даст вам ключ, точнее, вы найдете его за спиной жреца, на полу. Используй-

те его на двери кладовой, в качестве приза вам достанется немного патронов, а самое главное — аптечки. Сохранитесь: вам предстоит вступить в бой с тремя солдатами, заметно превосходящими вас как по силе, так и по огневой мощи. Место это сразу за деревней у телепортатора, можно назвать «освобождением пути в мир иной». Пока не пользуйтесь им: здесь еще слишком много дел, которые предстоит уладить.

Поговорите с еще одним очень важным человеком — заводчиком породистых твон-ха, тех самых животных, на которых перевозят тяжелые грузы в Дэльфе. Талан явно помешан на своих любимцах — это ясно из первых слов, но не смущайтесь, расспросите его о «кенгуру» и попробуйте приобрести одно такое животное (если денег хватит). В качестве лошади эти создания поистине превосходны. Передвигаться на них легко, к тому же экономится уйма времени. Попутно хозяин конюшен попросит вас о небольшой услуге, касающейся все тех же твон-ха. Недалеко от деревни есть озеро, вокруг которого пасутся дикие твон-ха, а шакалы, полосато-желтые создания, постоянно убивают их. Вот и требуется от вас убить всех хищников, чтобы другим жилось привольно. Конюх предложит вам хорошие деньги за выполненное задание. Запомним это. Озеро находится на востоке от деревни. Когда дойдете до этого места, попробуйте издалека расстрелять всех шакалов, потому что они имеют дурную привычку забегать со спины и набрасываться, «снимая» половину жизни. Когда с ними будет покончено, внимательно изучите озеро. Оно хоть и небольшое, но таит в себе массу интересного, например, телепортатор в первый мир. Запомните это: скоро вам придется им воспользоваться. Вернитесь в деревню и расскажите коневоду о вашем первом подвиге, заберите свою награду и шагайте дальше. Кстати, с конюхом будет связано еще одно поручение: один из сборщиков риса попросит вас привести ему твон-ха из загона. Дело в том, что сам коневод совсем забыл о своих обязанностях, а перебоев с доставкой риса в казармы быть не должно. Одолжите животное в деревне и приведите его с помощью приманки к месту назначения, после чего поставьте в известность о выполненной работе смотрителя конюшен.

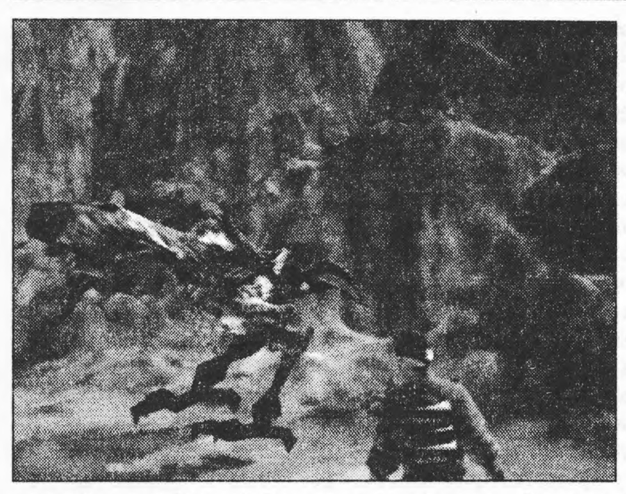
Приступим к изучению религиозных направлений в этом регионе: на востоке от центрального Храма виднеются три небольших церкви, скорее, три алтаря с водруженными на вершину сакральными знаками. Стоит подойти поближе и рассмотреть их — мало ли что там можно найти... Правда, солдаты, патрулирующие эту область, будут вам постоянно мешать, поэтому либо придется все время прятаться, либо убить всех, но во втором случае может не хватить патронов и здоровья. Поэтому советую совмещать оба варианта: ползать по болотам и отстреливать самых настойчивых. Здесь же вы сможете получить дополнительный квест: средняя церковь была недавно отреставрирована, но рабочие пересыпали песка в цемент и одна стена рухнула. Прораб будет умолять вас помочь ему разобрать нагромождение камней до прихода солдат. Делается все так: кладется заряд динамита и взрывается. В результате ни камней, ни проблем. Идем дальше. В одной церкви у самого входа вы увидите медитирующего старца — второго шамааза этой страны. Судя по всему, этот талан слишком стар или устал для выполнения своих обязанностей. Единственная вещь, способная вернуть его к полноценной жизни, — это Магва, вещество, обновляющее эссенцию талана. Владеть им могут только солдаты Фаэрана. Не беда, есть здесь крестьянин, который приторговывает из-под полы этим веществом, а зовут его Логар. Вам придется долго бегать и спрашивать всех об этом талане, пока не найдете его, вспахивающего поле на твон-ха. Поговорите с ним и предложите денег, чтобы купить у него немного Магвы для умирающего шамааза. Быстро возвращайтесь к старцу и передайте ему драгоценный плод. Съев его (или поглотив, я не понял), жрец поднимется на ноги, вылечит вас и снова начнет медитировать. Отвлеките его еще раз и поговорите о новостях, о способах борьбы с Фаэраном. Шамааз окажется не в меру разговорчивым и проболтает с вами минут десять, после чего вам станет ясна система магии и эссенций этом мире, пути ее распределения между таланами. А еще он скажет, что видел человека по имени Наарн, который посвящен в секрет Храма. Сам же он об этом

секрете ничего не знает, но сможет помочь, если вы достанете для него бронзовую дощечку с изображенными на ней Священными символами.

Возвращайтесь в деревню. По пути можно выполнить еще несколько заданий, например, найти брата Наарна, который может знать о местонахождении МОНа. Для этого подойдите деревне и, увидев большое скопление солдат на горке, приготовьтесь к бою. А он будет нелегким: группа солдат среднего уровня и парочка шаманов начнут окружать вас и засыпать огненными шарами и молниями. Хорошо, если у вас под рукой найдутся три-четыре аптечки. Лучшей тактикой будет быстрое нападение и не менее быстрое отступление с последующим лечением. Первым дело постарайтесь убить шамана, потому что его энергетические взрывы поражают цель более точно и губительно, нежели маленькие выстрелы обычных солдат. Когда с ними будет покончено, поговорите с крестьянами, работающими рядом с местом схватки. Спросите их о талане по имени Иллиа. Если он рядом, то вам укажут рукой, куда идти, или просто назовут место, где его в последний раз видели. После разговора с измученным работой и солдатами таланом приведите ему лекаря-шамааза, способного очистить эссенцию Иллии в одно мгновение. В деревне обсудите этот вопрос со жрецом, и он окажет вам эту небольшую услугу. Как только Иллия встанет на ноги, расспросите его о брате, который знает секрет четырех Храмов. Ничего толкового талан не скажет, но можно будет выделит связь каких-то идолов Великой Эссенции жизни и секретного замка, оберегающего сакральный предмет. Над этим стоит подумать. Всего идолов четыре штуки, они разбросаны по всей земле Шамазаар, скорее всего, под охраной солдат. Так же есть четыре Храма не совсем понятного назначения. Стало быть, для каждого Храма есть свой идол, служащий ключом или чем-то в этом роде. Отправляемся на их поиски.

Для начала поищите человека в деревне, который занимается счетом выращенного риса и его отправкой в столицу. Одет он в красный халат и держит в руках бумажку, в которую тщательно вносит каждый доставленный мешок. Подойдите к нему и, разговорившись, выведайте о бронзовой дощечке, которая была передана Наарну жрецом. Оказывается, она хранится в сундуке, ключ от которого давно потерян, но проблема не в этом. Вам предстоит уговорить бухгалтера приостановить добычу риса, тем самым серьезно ослабив армию Фаэрана. Талан подумает и... согласится. С этого момента почти все крестьяне побросают свои поля и отправятся в деревню тренироваться, разминать мышцы, утомленные долгим рабством. Теперь, чтобы убить одного солдата, вам надо будет попасть в него всего три-четыре раза. Вам это очень пригодится, потому что штурм главного бастиона не за горами. А сейчас поищите вышеупомянутый сундук и положите на него динамитную шашку, затем отойдите на безопасное расстояние и выстрелите в оранжевый заряд. Мощный взрыв, разбросав обломки деревянного сундука в радиусе пяти метров, выдаст вам бронзовую табличку, изрядно подкопченную и помятую.

Идите к жрецу в Храм и отдайте табличку. Тот, протерев ее рукавом, радостно воскликнет: ведь вы нашли давно потерянный артефакт, который указывает связь и движение потоков Эссенции. Припомнив кое-какие детали, он начертит непонятные знаки по углам геометрической фигуры. Объяснение не разгонит тайну, но проблески появятся. Скорее всего, четыре угла фигуры есть четыре Храма Шамазаара, а красные символы — идолы. Поблагодарите жреца за оказанную помощь и продолжите поиски сакральных предметов. Теперь внимательно посмотрите на карту при минимальном увеличении: сразу за тремя Храмами вы увидите два небольших озера. Попробуйте добраться до них с полной энергией. На дне одного из них лежит предмет, который не является нужным вам идолом, но несет в себе не менее важный смысл. В одном озере то и дело на поверхность всплывает страшный монстр. Боятся его не надо, это всего лишь железный механизм, задача которого — отпугивать суеверных жителей от этого места. В самом же озере вы найдете много патронов и прочих полезных предметов, но нам надо во второе, кишащее пираньями. Прыгните туда и, не теряя времени, обшарьте все дно. Вам нужно



найти небольшой камень странной формы и не менее странного назначения. После этого быстро выходите на берег. Вы видели странное сооружение, напоминающее земной Стоунхендж с красивым разноцветным энергетическим столбом посередине? Идите туда.

Талан, охраняющий его, будет очень рад видеть вас, тем более что уже целый день никто не разговаривал с ним. Спросите его о назначении сего архитектурного памятника, на что служитель гордо поднимет голову и заявит, что вы стоите у Фонтана Чистой Эссенции. И начнется... Здесь становятся совершеннолетними молодые таланы, отсюда сам Первый Бог испил энергии, чтобы переродиться в земном обличии, это символ свободы и чистоты талана. Не обращайте внимания на все это, лучше узнайте от него про камень, который вы нашли на дне озера. Едва вы заговорите об артефакте, служитель просто с ума сойдет и начнет умолять вас вернуть ему камень, когда-то принадлежащий Фонтану Эссенции. Лучше отдать, потому что взамен вы получите интересные сведения и... солдаты Фаэрана начнут слабеть с каждой минутой, как будто им кислород перекроют. Вот и все.

Вы, наверное, замечали закрытые на ключ небольшие сарайчики, которые хорошо охраняются? Всего их три штуки: за тремя Храмами, у Главного Храма и у здания с деревянным навесным мостиком. Сразу открою их тайну: в каждом таком хранилище лежит по идолу, так нужному вам. Но убивать всех солдат и потом заходить в помещение не имеет смысла: солдаты, несмотря на слабость, все равно сильны и многочисленны. Будем действовать хитрее. Перед тем как забежать на территорию врага, сохранитесь где-нибудь в укромном месте и приготовьтесь к тому, что вас буду хорошо прожаривать. Возьмите ключ в руки (ключи в избытке лежат у трех Храмов) и бегите прямо к хранилищу, не обращая внимания на крики и выстрелы неприятеля. Добравшись живым до двери, используйте ключ и проникайте как можно скорее внутрь. Солдаты не осмелятся войти за вами, поэтому будут беспомощно толкаться у дверей и накладывать на вас проклятия. Еще раз сохранитесь, заберите все, что вам нужно, и так же быстро выбегайте обратно на безопасное расстояние от разъяренных врагов. Так сделайте три раза, в конце концов у вас будет много патронов, мало жизни и три идола в руках. Здоровье можно восстановить, а вот где взять четвертого, самого важного идола, пока неизвестно. Будем искать. Чтобы не терять времени, попробуйте начать разгадывать головоломку с имеющимися идолами. Мы уже выяснили, что каждый знак соответствует своему Храму, причем их соответствие нарушать нельзя. Поднимитесь на вершину каждого Храма (кроме центрального) и, используя медную табличку, воткните по идолу в «замочную скважину». Если встать спиной к Главному Храму, то порядок таков: в самую левую церковь вы несете идола в виде очень вытянутой буквы Z, в средний — слегка напоминающий надкусанную головку сыра, в правую — обычную загогулину. Как только вставите последний знак, камера перенесется в неизвестное дотоле место и покажет, как красные плиты стены сдвинутся с места и откроют какое-то подобие лестницы. Скорее всего, речь идет о Главном Храме. На штурм!

Осада и последующее освобождение замка проходит в три этапа: первый заключается в отстреле мимо ходящих солдат с противоположного берега и требует больших запа-

сов боеприпасов; второй — переход уже на земли, прилегающие к Храму, и уничтожение всех оставшихся защитников; третий — зачистка внутренних помещений. Как только последний солдат выпустит из себя красный пар, солнце по-новому засверкает над свободной страной. Подберите все предметы в замке, но не входите в телепортаторы — рано еще. Пройдет совсем немного времени, и из-за угла на вас упадет талан, находящий на грани жизни и смерти. Сказать он уже ничего не успеет, но зато даст вам последний ключ. Скорее всего, это и был бедный брат Иллии. Не теряя времени, вставьте идола в открывшееся отверстие, и тогда увидите, как пламя, вечно горевшее на вершине Храма, потухнет. Быстро вскарабкайтесь наверх и дотроньтесь до черно-белого ящичка. МОН! Вот куда спрятал его Верховный жрец, чтобы уберечь от Фаэрана. Как сильно МОН напоминает плату для компьютера... вам не кажется? Вернитесь в деревню и расскажите жрецу о том, с каким трудом вы достали реликвию.

Настала пора уйти из этого региона навстречу новым опасностям, задачам и людям. Воспользуйтесь телепортатором у деревни с изображенной пирамидой на нем. Как только вы подойдете к зеркалу, странная рябь пронесется мимо вас в воздухе. После чего искажение примет знакомые очертания. Вулфи! Что-то с ней не так, видимо, она попала в засаду. Хорошо, что жива, а дальше посмотрим.

## Talanzaar

Совсем другой мир. Горячий воздух поднимался с земли и укутывал ноги, голова вообще уже ничего не соображала, такая резкая перемена климата очень сильно сказывалась на вашем организме. Поэтому пару секунд вы и ходили кругами возле телепортатора. Но ничего, шок быстро прошел, поэтому приступим к делу. Судя по грозно возвышающимся створкам ворот, этот мир ничего доброго не несет. Заунывная музыка действует на нервы, к ней еще добавилось бесконечное мычание твон-ха. Настоящий арабский торговый центр времен Мухаммеда. Те же самые бородатые торговцы в цветастых халатах и чалмах, нищие в одних набедренных повязках и неимоверным загаром. Торговля определяет ритм жизни, здесь все продается и покупается. Похоже на то, что без денег здесь вам делать нечего.

Если повернуть от главного входа налево, то, пройдя мимо пары глиняных домов, вы наткнетесь на первого торговца. Его товар — странной формы бутылки с какой-то алкогольной смесью. Поболтайте с ним немного. Видно, что человек добрый, но мучает его проблема. Некий Хэйза, водовоз, стал слишком дорого брать за свои услуги, а бутылочнику надо много воды для своих смесей, так и разориться недолго. Вот если бы великий Улукай смог уговорить Хэйзу немного попридержать цены... Будем искать Хэйзу. Дело немного осложняется тем, что он очень занятый талан, потому и носится по всему городу туда и обратно. Если вам удастся натолкнуться на него в самом скором будущем, считайте, что повезло. Поговорите с ним о проблемах торговцев в городе и предложите свои услуги. Хэйза смекнет, что на него будут работать бесплатно, даже заплатят в каком-то смысле этого слова, и попросит обойти трех торговцев и сначала их уговорить понизить цены на свои товары, а уж потом и он понизит свои. Что ж, будем нарушать экономические устои. Имена торговцев: Zakk, Yagu и Ominel. Оно сидят по порядку в рисовом ряду, мясном и ремонтном. После такого заявления Хэйза совсем обнаглеет и попросит вас, великого Улукая, прочистить ему колодец, дно которого завалено огромными камнями. Вам это не в тягость.

Первым делом найдите местного шамааза. МОН он вам сразу не выдаст, но зато предложит подождать, покуда сам не сходит во дворец и не принесет его вам. Ладно, на него надежды мало, поэтому вернемся к мелким заданиям, которыми нагрузили вас местные жители. Ягу попросит найти его потерянного брата, взамен он снизит цены. Закк предложит то же самое в обмен на ваш пистолет, с которого он хочет снять пробу металла. Оминел потребует жертвенный нож какого-то потерянного племени. Запомните все это, по-

тому что в данный момент вы можете одолжить только пистолет, а вот с другими придется подождать. Кстати, насчет оружия: по улицам ходят странные торговцы в ярко-синих халатах. Они предлагают вам на продажу ваше же оружие и предметы. Неслыханная наглость! Но если хотите выжить, покупайте. Стоят предметы недешево, особенно апгрейд, но поверьте, они того стоят. Из оружия я предпочел «Узи» второго уровня и огнемет — поистине смертоносную штуку. Любой враг поджаривается с первого попадания и уходит в мир иной. Не забуду и Hawk: прекрасная замена базуки, хорошо уничтожает дозорные вышки врага с приличного расстояния. Для выполнения поручения Хэйзы (связанного с колодцем) вам придется купить абсолютно бесполезное в бою оружие под номером пять. Что-то вроде ручной зенитки. Когда вы найдете торговца с этим оружием, сразу же отправляйтесь в самый конец города и найдите там колодец с двумя цепями. Рядом с ним прогуливается помощник Хэйзы. Узнайте поточнее суть задания и попросите всех отойти на безопасное расстояние. После этого подойдите к колодцу и из зенитки попадите точно в колодезную дырку. Взрыв разнесет полгорода, но зато потечет чистая вода. Сообщите о содеянном помощнику Хэйзы и начинайте искать новые приключения на свою голову.

Даю краткий список квестов по этому городу и способы их быстрого выполнения. В строительной части вас попросят утихомирить взбесившийся кран, на конце которого из стороны в сторону раскачивается ценный груз. Сами строители пытались остановить его, но они не нашли ничего тяжелого, чем можно было бы справиться с техникой. Предложите им свою помощь. В качестве орудия воспользуйтесь «Узи». Вам придется раз сорок попасть в коробку, чтобы заставить ее полностью остановиться. Когда будете целиться, учитывайте все законы физики, потому что вы можете коробку только еще больше раскачать. Здесь закончили, переходим к рядам фруктовым. Местные торговцы имеют на своих складах практически все виды фруктов, произрастающих в Дэльфе. Вот только одного у них нет — хотизов. Это маленькие красные растения, необыкновенные на вкус, но встречающиеся только на одном континенте — Оккар. Запомните, мы туда скоро отправимся. Талан, торгующий рядом, предложит вам хорошие деньги, если вы найдет какой-то артефакт за стенами этого города. Их самих солдаты не выпускают за ворота, а вам они запретить этого не смогут. Деньги действительно он даст немалые. Идем в кожевенный ряд. Местный кожевник уже несколько дней пытается достать клейкое вещество для соединения шкур. Фаэран сделал ему срочный заказ: сшить большой кожаный гобелен, но, как назло, у него вышли все запасы клея, а купить в этом городе не удается. Это поручение вы выполните, когда посетите водный мир, а пока забудьте про него.

Мы еще не были в рыбных рядах. Создается такое впечатление, что в Дэльфе не существует почтовой и курьерской службы: все поручения копились здесь в течение многих лет, а потом взвалились на хрупкие плечи прихожего героя. Так всегда, смиритесь с этим. Вернемся к рыбам. Талан в синей шапочке подойдет к вам и сообщит о своей находке — красивом родовом браслете. Так как он не может отвлечься от прилавка, попросит вас найти владельца и вернуть ему сокровище, потому что в этой стране убивают, если ты не носишь родового браслета. Заберите его. Владелец проживает в водном мире, а до него еще идти и идти, точнее, плыть. Еще есть один персонаж, который может очень быстро поправить ваше материальное положение. Это торговец, который говорит красивым томным женским голосом. Талан попросит у вас взаймы пятьсот монет. Вопрос жизни и смерти. Если у вас есть данная сумма, то отдайте монеты безоговорочно, потому что в следующее ваше посещение этот талан вернет вам тысячу. Заодно сделаете девушке приятное (кто все-таки она?). Похоже, это все дополнительные услуги, которые вы можете оказать жителям этого города. Пора приниматься за настоящее дело.

Спросите у прохожих, где сидит местный лидер, руководитель всех торговцев. Думаю, найдется добрый талан, который подробно объяснит месторасположение дома лидера, но вы все равно ищите богатый дом с арками, как у шамааза. Лидер, человек знаю-

щий свое дело и весьма уважаемый талан в городе, сразу не согласится выполнить вашу просьбу — прекратить платить налоги Фаэрану. Конечно, за такое можно и жизнью поплатиться. Но чего не сделаешь ради любимого народа! Лидер согласится не платить налоги, но для этого вам потребуется выполнить кое-какие условия. Ничего особенного: разрешите спор между Хэйзой и торговцем бутылками. Хорошо, но это чуть позже, нам еще надо достать где-то нож и потерянного брата. Недалеко от дома Главного вы найдете талана, расположившегося на небольшом цветастом коврике. Он поможет вам модифицировать кое-какое оружие в обмен на большие куски Хелидиума и ожерелье, которое у него выкрали где-то в районе строительной площадки. Вам придется отыскать два компонента в самом скором будущем. За бижутерией можете отправляться хоть сейчас, а Хелидиум добывается в другом регионе.

С мирными заданиями покончено, настало время брать штурмом бараки и сам дворец. Казармы расположены на западе от дворца и охраняются несколькими отрядами хорошо обученных солдат, но если вы обладаете огнеметом с большим количеством бензина, то все попытки врага уничтожить вас сходят на нет. Ведь в ближнем бою вам не будет равных (только себя не подожгите случайно). С каждой новой отвоеванной комнатой вы получите дополнительные боекомплекты и ключи к складским помещениям в городе. Не бесполезная, скажу я вам, штука. Дворец тоже не проблема, хватило бы только патронов и аптечек: вышки сносятся четвертым оружием, солдаты добиваются «Узи» или огнеметом — кому как больше нравится. Только дойти вы сможете до ворот, дальше просто не пустят: двери закроют на засов, и никаким динамитом их не вывернешь.

Последний момент: найдите дом, вход в который занавешен коричневой накидкой (территориально он находится недалеко от входа во дворец). Не успеете вы заглянуть за занавес, как знакомое лицо мелькнет в окне и молодая девушка выбежит к вам навстречу. Вулфи! Обмен приветствиями и любезностями. Это не главное, смысл встречи таков: два профессора ушли в подпространство перед вами, и оказалось, что разница во времени достигла десяти лет. То есть вы попали на планету не на десять минут позже, а на целых десять лет. Многое переменилось с тех пор: по одной из версий, Фаэран есть ни кто иной, как профессор Зуу, убивший своего коллегу. Используя научные технологии, он стал правителем и диктатором. Вас порадуют еще и милой заставкой, в которой профессор в роли Фаэрана объявляет на вас охоту. Кто кого — еще посмотрим! Бегом в телепортатор со знаком рыбы.

## Okazankaar

Очередная вспышка, прямо на вас летит огненный шар. Быстрее в воду! Плывите от противника, чтобы отдышаться и понять, что произошло. Далеко не отплывайте от берега: гигантские рыбы, плавно скользящие на глубине, внимательно следят за вами и ждут, когда вы попадете на их территорию. Как только враги отойдут на достаточно далекое расстояние, выходите на берег и переговорите с таланом в странном зеленом одеянии. Да и занятие его немного странновато, — стоит и смотрит вдаль, будто ждет чего-то или кого-то. Как-то здесь все странно...

Просканируйте местность: единственный большой город находится как раз на том острове, где и вы, но он переполнен солдатами. Если боеприпасов достаточно, попробуйте его освободить, только не зацепите мирных жителей. Если нечаянно убьете кого-нибудь, репутация окажется на нуле и никто с вами даже разговаривать не будет. Совет: солдатские вышки очень хорошо уничтожаются четвертым оружием издалека, когда дозорные даже и не представляют о надвигающейся опасности. Итак, если вы удачно справились с освобождением города рыбаков, заходите в него и принимайте почести и награды; все будут со слезами на глазах благодарить вас и потом вернутся к своим обычным делам, приостановленным во время оккупации. Сначала сходите на пристань и там, где у причала стоят две лодки, поговорите с таланом по имени Зорт. Отдайте ему тот самый

браслет, который вам вручили в Таланзааре. Вот так, практически ничего не делая, вы спасли молодого талана от смерти. Он расскажет вам свою историю, расскажет про проблемы с браслетом и пр. На данный момент единственной ценной мыслью будет сообщение, что кровь дракона отпугивает акул. Ладно, не будем терять времени и пойдем к лидеру, или, если точнее выразиться, к мэру. Талан, облаченный в черные одежды, тепло примет вас в своем доме и попросит решить их проблему: не так давно рыбаки заметили, что маяк у города стал гореть все слабее и слабее и в конце концов совсем погас. Они не могут продолжать рыбную ловлю до тех пор, пока не наладят навигацию. Сходить в другой город некому, поэтому лучшей кандидатурой на роль курьера будете вы. В качестве оплаты мэр согласится остановить поставку рыбы Фаэрану, что должно ослабить его войско. Соглашайтесь.

Поднимемся на самый верх горы, вокруг которой был построен город, и там найдем шамааза. Вы думали, что он вам сразу отдаст МОН? Нет, прозорливый жрец, заметив приближение войск Фаэрана, предусмотрительно спрятал МОН на заброшенном острове, куда можно добраться на лодке (здесь передвигаться с места на место можно только на лодке). Вам окажет помощь талан по имени Ору, старый охотник и профессиональный рыбак. Поговаривают, что в молодости он был еще и охранником, но сейчас это еле передвигающаяся развалина, не верящая в свои силы. Дело в том, что много лун назад Ору столкнулся лицом к лицу с самым страшным созданием на этой планете (что-то вроде динозавра) и не смог убить его. Зверь очень сильно покалечил спину Ору, но плохо то, что он убил душу охотника. Может быть, вы сможете вернуть старика к нормальной жизни, дать ему почувствовать вкус ее. Как знать...

Чтобы добраться до острова, где в отшельничестве живет Ору, вам придется арендовать лодку. Рыбак в левой лодке откажется вас вообще куда-нибудь везти, а тот, что в правой, согласится помочь, но лодка у него дырявая и он не знает чем ее заклеить. Не беда: пройдите город насквозь и немного погуляйте по местным лужам. Кое-где под водой прячутся странные змеи, выпрыгивающие из воды и плюющиеся в вас шипами. Убить их легко, но для этого надо успеть попасть в узкое тело, все время бегая вокруг него. После смерти эти создания оставляют на поверхности странное вещество, плохо пахнущее и очень клейкое. Программисты назвали их гландами. Подберите штуки три этих гланд: одну для лодочника, вторую для кожевника в Таланзааре, третью — на всякий случай. Билет на остров Ору вам обеспечен. Когда прибудете на полузатопленный берег, следите за лужами — здесь слишком много Зидогов. Добравшись до полуразвалившейся избушки Ору, побеседуйте с ее хозяином. Старый охотник согласится помочь вам, но ему нужна его старая берданка, с которой он всю жизнь ходил на охоту (само ружье находится в затопленной церкви, а патроны к нему придется делать из подручного материала).

Чтобы попасть в церковь, поговорите со жрецом, и он объяснит технологию открытия ворот. Вам надо найти подручного человека, который поможет нажать кнопку. Дело в том, что кнопки две, а нажимать их надо одновременно. Идите к тому месту, где вы впервые появились, и посмотрите на гору. С одной ее стороны будут две большие кнопки. Попросите «вдаль смотрящего» помочь вам; он, конечно же, не откажет, но потребует свою долю (ему кажется, что вы поплывете за затопленными сокровищами). На счет три нажмите кнопку, и увидите, как из воды поднимаются створки ворот. Прыгайте в воду и, набрав побольше воздуха, плывите к церкви. Внутри вы увидите требуемое оружие и много всякой всячины. Только будьте готовы, что при всплытии вас встретит большой отряд солдат, вызванный вашим помощником. Расправьтесь с ними и бегите в город на поиски предателя.

Когда талан получит по заслугам, подойдите к торговцу в желтом халате — ведь у него можно достать необходимую амуницию. Он согласится вам помочь, но перед этим вам надо достать ядовитые грибы для усиления мощности и выполнить маленькое поручение — поймать мелкого вора. Второе задание не очень сложное: спрячьтесь в неглубокой



яме перед входом на торговую площадь и внимательно следите за таланом в белой юбке. Когда на площади никого не будет, тот, воровато озираясь, подойдет к ящику с монетами и возьмет оттуда немного. Быстро выбегайте из ямы и хватайте вора с поличным. Испуганный талан разжалобит вас историей про охранников и бедноту, представит себя в роли Робин Гуда и попросит отпустить его. Ладно, так и быть, отпустите вора и доложите о возвращенных деньгах купцу. После отправляйтесь за грибами. Находятся они на этом же острове в огненной церкви (попробуйте заплыть с другой стороны — там на стене приколочен постер «No public Urination»; чтобы это могло значить?). Попасть в главное помещение Храма будет сложно, потому что при входе горит вечный огонь, через который ни перепрыгнуть, ни пройти (между птицами). Достаньте самый слабый пистолет и метьтесь во вращающееся колесо: вы должны попадать в каждый сектор, стреляя против движения самого колеса. В конце концов огонь потухнет, вы сохранитесь, а потом быстро забегите в пещеру и найдите там три гриба. Здоровье будет утекать как песок сквозь пальцы, но не обращайте на это внимания и выбегайте на свежий воздух. Так, посмотрим: нам надо пять грибов, еще один можно купить у торговца, это будет четыре. Пятый же гриб есть у талана по имени Мортигер, но его не так давно увезли в тюрьму. Что делать?

Для начала расчистите два блокпоста («Узи» и Hawk) в самом дальнем конце острова. В одном здании вы найдете ключ от тюремной камеры. Настала пора вам «сесть» в тюрьму. Подойдите к неразговорчивому лодочнику и предложите сплавать в Залькатрас (местная тюрьма). Кстати, я совсем забыл про сокровища, разбросанные по всему водному миру: после разговора с предателем вы узнаете о существовании тайника посреди моря. А еще сходите погулять около внутреннего озера, там тоже немало предметов потеряно. Итак, у вас есть выбор: или плыть за сокровищами, или сразу в тюрьму. Давайте отправимся за решетку. Рыбак потребует немало денег за эту перевозку, к тому же он откажется взять вас в лодку, а заставит плыть под ней, чтобы охранники не заметили. Проследите, чтобы было достаточно баллонов с воздухом, их потребуется три штуки. Держитесь как можно ближе к лодке, потому что акул отпугивает ее днище. Когда подплывете к тюрьме достаточно близко и пересечете линию буйков, отплывайте в сторону и через шлюз проникайте на территорию охранного комплекса. Застрелив охранников по бокам, прыгайте через водяные преграды, и так до самого конца. Потом поворачивайте направо и бегите обратно к задней части тюрьмы, служащей причалом. Сразу за поворотом вы увидите решетку, открыть которую сможете специальным ключом из блокпоста. Освобожденный узник заплачет, когда почувствует запах свободы, пожмет вам руку — ведь ему оставалось совсем немного до конца. В качестве благодарности он отдаст вам свое единственное сокровище — ядовитый гриб из Храма Огня. Последний гриб у вас, возвращаемся в город. Если хотите, добейте всю охрану замка. Выгода от этого прямая: много обойм ко всем видам оружия и моральное удовлетворение от выполненного до конца задания. Чтобы вызвать испугавшегося выстрелов лодочника, подуйте в большой рог у причала; через пару минут рыбак осторожно вынырнет из тумана и тихо пристанет к берегу.

В городе наймите очередную лодку и найдите Ору, которому надо отдать пушку и ингредиенты для патронов. Не все еще достали, но это не проблема: найдите на острове Ору переправу на другой остров, очень своеобразную переправу — по огромным листьям. На островке перебейте надоедливых шакалов и соберите немного красных цветов. Все. Вы бы видели его лицо, слезы счастья потекли по морщинистому лицу и исчезли в складках одежды. Как приятно делать людям добро... особенно если вам за это платят. Настало время принять участие в большой охоте! Плыть надо очень долго. Ору сосредоточен и готов одержать победу над монстром, который покалечил его. Похоже, он что-то задумал... Наконец-то вы приплыли; Черт побери, этот сумасшедший старик взорвал лодку и отрезал все пути к отступлению! А вот и монстр собственной персоной! Очень неожиданно появился и скушал старого охотника. Быстро хватайте оброненное им ружье и приканчивайте обезумевшее создание. Пары выстрелов хватит, чтобы свалить динозавра с ног. Когда он перестанет биться в конвульсиях, подойдите к нему максимально близко и немного подождите: через пару секунд вы хорошо провоняетесь его запахом и акулы потом вас не тронут. Переплывайте на другой остров и забирайте очередной МОН. Как только вы подберете плату, за вами приплывет лодка и заберет в город. Давайте вернемся в Таланзаар.

## Talanzaar

Предлагаю сразу сходить и получить деньги, которые вы одалживали девушке в желтом, а потом отдать гланды Зидога кожевнику. Получите свою долю и закупайте новое оружие. Походите немного по городу. Наконец Вулфи передаст вам сообщение, что отряд охранников был атакован неизвестными во время отключения энергетического барьера в Шамазааре. Быстрее туда: может быть, вы успеете спасти непоседливую девушку и нескольких охранников.

## Shamazaar

Подбегите к барьеру (раньше он не позволял приблизиться к последнему форпосту) и включите огнемет, самое выгодное оружие в данном положении. Сперва уложите всех солдат в первой башне, потом на втором этаже нажмите кнопку, которая откроет деревянную дверь в другой башне. Все, девушка спасена. Путешествие продолжается: Мотазаар нас ждет.

## Motazaar

На новом месте не очень доброжелательно вас встречают: солдаты тут же накидываются и забрасывают огненными шарами, горячие струи пара обжигают ноги... В общем, ничего хорошего вас здесь не ждет. Поговорите с лидером в деревне и попросите его прекратить добычу Хелидиума для Фаэрана. Опять не удалось уговорить, будем ждать. А пока помогите грубому торговцу найти потерянного твон-ха, оставленного где-то между лавовых озер. Здесь все говорят о каком-то жреце, которого Фаэран отправил на смерть, но приговор еще не приведен в исполнение. Может быть, вы успеете добраться до него и узнать что-нибудь о местном МОНе. Для этого подойдите к новому шамаазу, он практически ничего не знает, но по крупицам достать полезные идеи из него можно. Кроме того, даст секретную карту лабиринта и посоветует взорвать механизм, при помощи которого солдаты переправляются на другой берег огненной реки. Для этого положите динамит у железной штуки с поршнями и разнесите все на кусочки. Ура, диверсия получилась, настало время получить награду. Сходите к ветряной мельнице и поговорите с инженером, изобретателем и создателем всех механизмов в этом мире. Поняли, что он о вас думает? Ха, будет вам еще ломать чужие постройки.

В качестве расплаты вам придется достать новую деталь для починки сломанного механизма. Изобретатель уже послал своего сына за ней в Таланзаар, но что-то его давно нет. Подойдите к телепортатору и поговорите с парнем в белых одеждах. Он представится сыном

конструктора и попросит помочь ему в поисках нужной детали. Его друг, ныне покойник, нашел механизм, но солдаты отняли его и отнесли к бастиону. Идите на штурм бастиона. Когда со всеми врагами будет покончено, спрыгните со стены в то место, где бегают над трупом шакалы: там нужная деталь лежит. Вернитесь к изобретателю (он ждет вас у моста) и отдайте запасную часть. Пока мастер занимается починкой, защитите его от солдат и походите немного возле кактуса, после подберите зеленые шарики, которые появятся на земле от растения. Через пару минут мост будет починен, а вы сможете перебраться на другой берег. Подождите с этим: сейчас мы достанем кусок Хелидиума в одной из шахт.

Переговорите с Зайном и помогите ему подлечить товарища, который почти сгорел во время последнего пожара в шахте. Примените на нем куски кактуса, оказывающие целебное воздействие на таланов, и еще раз поговорите с лидером шахтеров. В качестве благодарности он предложит сходить к каменоломне и выбрать подходящий кусок Хелидиума для маяка. Еще придется зайти на вторую шахту и поговорить с местным трудоголиком, который просто помешан на выкапывании новых шахт. Предложите ему заманчивую идею: взорвать старую шахту и начать копать новую. Ему эта мысль понравится, только для ее осуществления понадобится пять динамитных шашек. Они всегда в избытке, поэтому не жадничайте и подарите ему несколько. Возбужденный идеей разрушения, шахтер заложит заряд и подорвет все, что можно уничтожить. Вот беда: один из таланов застрял в лифте, а поднять его не удастся без специальной ручки. Сделать ее может только один талан — ремонтник в Таланзааре. Быстро сбегайте в торговый город и заберите у торговца свое оружие и нужную деталь. Когда вы освободите Зоккара, переговорите с ним. К этому времени у вас уже должно быть четыре каменных ключа. Давайте приступим к освобождению плененного шамааза.

Переберитесь через мост. Начинается ад в прямом и переносном смысле. По карте (ее удобно будет перерисовать на бумагу) пройдите через лабиринт и переговорите с потерявшимся охранником. Отдайте ему уже не нужную карту и продолжайте ваш опасный путь. Сохранитесь. Настало время аркадных прыжков по опускающимся и поднимающимся столбам, переворачивающимся плитам, время коротких пробежек мимо огромных камней, катающихся из стороны в сторону. Удачи вам! Она вам пригодится, потому что сохранится уже нельзя. Как только вы доберетесь до самого конца, то увидите четыре металлических камеры и замки от них по бокам. Примените все четыре ключа в соответствии с рисунком на двери и формой ключа. Начиная от лавы: ключ в виде буквы X, потом M (это все призы, а в следующей камере сидит шамааз). Жрец вызовет огромного грифона, который в мгновение ока доставит вас на землю, без утомительных переходов через лаву и лабиринты. Сообщите лидеру об освобождении шамааза и еще раз попросите прекратить добычу Хелидиума. На этот раз ваша просьба будет удовлетворена. Возвращайтесь в Таланзаар, где вас настигнет новое видение: девушка опять в беде, Кроакс захватил ее и несколько охранников в плен. Сейчас их везут в Храм Огня в Оказанкааре. Быстрее на помощь!

## Okazankaar

Добежав до церкви, вы попадете в засаду. К сожалению, почти всех охранников перебьют, но вам выдастся возможность побиться с самим Кроаксом. Используйте огнемет для достижения нужного результата. Генерал расставаться с жизнью пока не хочет, поэтому телепортируется с места боя. Забегайте в Храм и поговорите с оставшимся в живых таланом. Плохо: почти все охранники погибли, а враг сумел избежать наказания. Грустно. Давайте посетим последний мир, который называется Оккар. Попасть туда можно через телепортатор, расположенный на маленьком озере, что рядом с городом.

## Okkar

Между гигантских деревьев мелькает неприметная фигура человека в зеленых одеждах. Подойдите к нему и расспросите об этом лесе. К сожалению, придется немного рас-

строить бывалого охотника и рассказать о смерти Ору. Оказывается, они были хорошие друзья когда-то. Узнав о местонахождении шамааза, порасспросите его и отправляйтесь в путь. Просканировав местность, подойдите к небольшому четырехугольнику; похоже немного на арену для боев. Но, кроме шакалов, здесь никого нет. Нажав кнопку, войдите во внутрь и перестреляйте собак, потом на втором этаже подберите деревянную дудку необычной формы. Идем дальше на восток. Не забывайте подбирать красные хотизы. Сразу за поселением фиолетовых аборигенов вы увидите жертвенный алтарь, на котором распят шамааз. Похоже, местным жителям не понравилась новая религия и они решили принести учителя в жертву своему богу. Расстреляйте жреца и подберите красивой формы жертвенный нож, потом поговорите с освобожденным шамаазом. Он даст вам священную карту Древних, на которой охотник чуть позже расставит непонятные символы и кружочки.

Проследите, чтобы у вас было много здоровья, а потом сохранитесь. Вам предстоит переправиться через реку, но мост охраняется несколькими хищными птицами, набрасывающимися на каждого прохожего. Быстро пробегите через мост и подойдите к большому прямоугольному сооружению. Нажмите кнопку, поднимающую брусья, и включите оружие помощнее, например, четвертое. Как только вы переступите через порог, огромный дракон поднимется из лавы и попробует убить вас огненными шарами большой мощности. Четыре точных выстрела решат эту проблему. Подберите вторую дудку и... выход оказался закрытым. Придется решить небольшую головоломку. Встаньте к двери спиной и внимательно посмотрите на траву. Заметили четыре большие каменные кнопки? Тогда бегите, наступая на них по очереди. Первой будет кнопка справа, а последней должна оказаться левая. Можете выходить.

Рядом с дворцом на карте изображен участок, где должен быть третий ключ-дудка. Судя по всему, это небольшой лабиринт со столбиками, стреляющими длинными иглами. Нет, туда лучше не ходить: дудка лежит за большим деревом в очень неприметном месте, между большой ареной и этим лабиринтиком. Если не сможете найти его визуально, то постойте с минуту и покрутите головой, в конце концов автоматика сама засечет его. Настала пора отыскать последний ключ. Вам надо на другой берег, но через мост не переходите, а прыгните в воду и исследуйте все дно на наличие полезных предметов. Потом выбирайтесь на берег, побегайте по большому лабиринту, набитому ловушками и призами. За раскачивающимися бревнами вы найдете последнюю дудку.

Выберитесь из смертоносного места и бегите к лагерю дикарей. Самых настырных можно отстрелить, но это уж если они совсем обнаглеют. Когда прибудете на место, подойдите к прямоугольной каменной плите посреди лагеря и посмотрите на карту. Видите четыре странных символа в правом нижнем углу карты? Это пример расположения труб на камне. Как только вы их установите в нужном порядке, горячий воздух выдует мелодию и откуда-то сверху свалится деревянный ключ интересной формы. Подбирайте его и бегите опять через мост на другую сторону. Подойдите к механизму спуска воды, похожему на большой камень, который едва удерживается двумя другими, чуть поменьше. Не заходя в основной желоб, выстрелами раскачайте два маленьких шара так, чтобы большой освободился и скатился в воду. Едва это произойдет, уровень воды понизится и вы сможете проникнуть в секретную комнатку под водопадом. Там на постаменте вы найдете второй деревянный ключ. Сохранитесь и приступайтесь к освобождению дворца — тренировочного центра от солдат-оккупантов. Очистив все помещения, доберитесь до самого конца и подойдите к двум столбам с выбоинами на них. Вставьте туда соответствующие ключи и забирайте МОН. Идем за последней платой в Таланзаар.

## Talanzaar

Сейчас вы можете лишить Фазрана последней армии, перекрыв денежный поток. Для этого отнесите мяснику добытый нож с кровью шамааза на нем. Получите большие

деньги и понижение цен на мясо. После чего зайдите к Ягу и расскажите новости о брате. Вот и все. Расскажите бутылочнику и Хэйзе о глобальном понижении цен и подойдите к лидеру. Так как конфликт улажен, он согласится поднять бунт в городе и прекратить уплату налогов Фаэрану. Скоро грядет финальная битва! Подойдите к торговцу фруктами и продайте ему все хотизы, найденные в Оккаре. Получите кругленькую сумму денег и новое оружие. Советую закупить горючего для огнемета. Новое сообщение: Центральный лагерь охранников атакован превосходящими силами противника. Надо снова спешить, на этот раз в Ранзаар через телепортатор в Шамазааре.

## Ranzaar

Сильно изменилась милая деревушка с тех пор, как вы были здесь в последний раз. Голубой снег стал черным от гари и пепла сожженных домиков. Всех увели в плен... Подождите, кто-то остался в живых. Ян! Ян, что случилось? Куда увели всех охранников и почему ты остался здесь один? Черт, самые надежные люди оказываются предателями, самые скрытные места находят враги. Девушка пропала вместе со всеми. Ян долго будет извиняться перед вами, раскаиваться в содеянном, а потом попросит прощения и скажет, что готов помочь вам в битве за независимость. Видимо, его всегда мучила вина перед отцом, вот и раскололся он на первом допросе, выдал месторасположение базы.

Захватчики с пленными двинулись в Оккар, последнее место, откуда враг может грозить вам. Прибыв туда, сразу идите к большим деревянным воротам, которые никак не хотели открываться в прошлый раз. Попадете в ловушку. Конечно, вы могли предположить, что вас уже ждут, но против сценария не пойдешь. Как только вы окажетесь в тюрьме, двери камеры откроются и к вам войдет дорогая Вулфи. Враги решили, что она полностью безвредна, поэтому позволили ходить по лагерю, куда ей вздумается. Вот она и пришла к вам, заодно прихватив ваш рюкзак с одним пистолетом. А не устроить ли нам побег? Конечно, уничтожить всех солдат одним пистолетом невозможно, но что еще остается? Едва вы выйдете из камеры, мощный взрыв сотрясет стены барака и все солдаты уйдут на встречу с Мировой Эссенцией. Ян! Слава Богу, что он помог вам разобраться с последним отрядом врага, без него вас бы перебили, как младенцев. Выходите за ворота и посмотрите на возвращение блудного сына. Воспользовавшись ситуацией, уговорите охранников помочь вам достать последний МОН, тем более призрак убитого профессора поможет поднять боевое настроение вашего войска. Силы распределяются так: один отряд во главе с Яном отправляется на поиски прибывшего аппарата для снятия проб, а вы с Вулфи едете во дворец убивать Фаэрана. Похоже, началась настоящая революция!

Восставшие таланы разносят весь дворец и убивают солдат, торговцы закрыли лавки и отправились пережидать путч в спокойное место. Приятно наблюдать за делом рук своих? Пока все заняты освобождением дворца, вы во второй раз встретитесь с Кроаксом. На этот раз огнемет сделает свое дело и генерал отправится в ад. А в это время счастливая Вулфи выскочит из горящего дворца и покажет вам последнюю плату: МОН, хранящийся у Фаэрана. Хозяин ее не заставит себя ждать: разъяренный, он выскочит из дворца и убьет бедную Вулфи. Отомстить не удастся — судьба сама расправится со злодеем, и он примет смерть от своего же творения.

Девушка ушла в путешествие, из которого мало кто возвращается. Вам тоже надо покидать этот ставший родным мир; к сожалению, все когда-нибудь заканчивается.

# PHARAOH

Разработчик: **Impressions Games**
Издатель: **Sierra**
Выход: **ноябрь 1999 г.**
Жанр: **строительная стратегия**
Требования: **Win95/98, P-133, 32 Мб**

Графика: **7**
Звук: **8**
Играбельность: **8**
Общий рейтинг: **8.2**

**Старый добрый «Цезарь» в египетских одежках**

## Наследник Цезаря

Экономические стратегии со строительным уклоном можно пересчитать по пальцам. Конечно, все знают о SimCity — классике жанра, выдержавшей несколько переизданий. Что еще? Припоминается недавний Constructor и, конечно, другой «старожил» жанра, «Цезарь», обзаведшийся в прошлом году третьей частью.

Идея «Цезаря» уникальна и самобытна. Можно сказать, некий симбиоз из SimCity и The Settlers. Разработчикам удалось найти свою нишу в жанре. Идея была проста — взять и смоделировать хозяйственную деятельность какого-нибудь древнего общества. А поскольку на заре цивилизации хозяйственных связей было не так уж и много, и все они были достаточно примитивны, то можно опуститься до уровня Settler'ов, что дает прямо-таки потрясающий «эффект присутствия». На этом принципе и зиждется Caesar — «симулятор Римской Империи».

Ну а чем Древний Египет хуже Древнего Рима? Тоже древняя цивилизация с богатым наследием и не менее экзотическим (для нас) прошлым. Вот вам и новая игра на старом движке: Caesar III сменил тогу на египетскую тунику.

## Крокодилы, пальмы, баобабы...

Схема игры, естественно, осталась прежней: строим дома, чтобы привлечь новых жителей, а затем обеспечиваем город всем необходимым и желаемым: водой, пропитанием, здравоохранением, техническими службами, развлечениями, образованием, всяческой домашней утварью и даже предметами роскоши. Попутно развиваем производство, дабы добывать ресурсы и делать из них все необходимое (типа глиняной посуды). Если чего не хватает — можно импортировать, установив торговые маршруты; излишки отправляем на экспорт — очень неплохой источник доходов. Попутно собираем налоги с граждан и следим за тем, чтобы всем жилось в меру счастливо. Теперь набросьте на эту голую схему «египетские реалии», и вы получите примерное представление о «Фараоне». Конечно, не обошлось и без некоторых доработок или переработок, косметических модификаций, несколько изменивших gameplay. Вот о таких «фичах» и поговорим поподробнее.

Что нам помнится о Древнем Египте? Сразу же припоминается Нил с его плодородными берегами, приносящими богатый урожай; только Нил периодически наводняется, затопляя поля и удобряя их илом. Все это отражено в игре: фермы разрешается строить только на илистом побережье, которое по прихоти богов затопляется всегда в разное время и по-разному удобряется. Но можете не волноваться: ничто при этом не разрушается и никто не погибает. Через несколько месяцев вода отступает, и крестьяне возвращаются к прерванной работе. Правда, возникают скачки и пробелы в поставках продовольствия — в этом отноше-

нии «Фараон» стал чуть посложнее «Цезаря». Однако в «Фараоне» можно ловить рыбу и охотиться на страусов и антилоп, а это уже бесперебойный (хотя и не такой обильный) источник пищи. Только по берегам рек шныряют ненасытные крокодилы и бегемоты — того и гляди, что схватят какого-нибудь бедолагу.

Пойдем дальше по школьному курсу истории. Древние египтяне писали на папирусе, и вот вам «очередная» фича: для работы египетских школ и библиотек требуется папирус, который изготовляется из тростника, собираемого на тех же берегах рек. Египтяне свято верили в загробную жизнь, бальзамируя тела умерших, а потому для работы египетских моргов требуется парусина (помнится, в «Цезаре» таких наворотов не было).

Как водится, не забыты и боги. Естественно, они «свои», египетские. И гнев богов попрежнему страшен, а милость приносит свои «бонусы». (Попробуйте не угодить Осирису, и Нил разольется раньше обычного, а ила принесет совсем мало.) Причем дело богослужения теперь не ограничивается отдельными храмами, а доходит до целых храмовых комплексов. К этим комплексам можно пристраивать алтарь и оракула, которые могут быть посвящены другим, как бы «второстепенным» богам, но которые так же исправно могут приносить бонусы, наделяя жрецов дополнительными способностями. (Таким образом, общее число египетских богов доходит до 15.)

Но, самое главное — это, конечно, пирамиды, без которых просто немыслим Древний Египет. Возведение пирамид или других монументов (сфинксов, обелисков, мастаб) составляет одну из целей большинства миссий. Монументы бывают самые разнообразные (одних только пирамид около дюжины разновидностей), но все они требуют прорву ресурсов: в первую очередь кирпича (изготовляется из глины и соломы) и/или камня (а камень, кстати, бывает четырех видов). Строительство пирамид тянется не один год и требует самого пристального внимания и больших затрат. Но тем и интереснее играть! Кроме того, любопытно наблюдать за ходом самого строительства: как рабочие подготавливают фундамент, ставят леса, подвозят кирпич и камень, укладывают все это дело... Анимация вполне приличная (кстати, все прочие здания и сооружения строятся мгновенно, в отличие от тех же Settler'ов — возможно, это недостаток «Цезаря», перекочевавший в «Фараона»).

Caesar всегда был игрой, ориентированной на ведение хозяйства, где боевые действия имели подчиненную роль. Та же ситуация остается и в «Фараоне»: армия по-прежнему играет роль «золушки», оставаясь каким-то придатком к экономической структуре. Здесь главное — успеть сколотить побольше боевых отрядов до подхода врага да обнести родной город стенами и сторожевыми башнями. О какой-либо тактике здесь речь почти не идет — разве что попытаться как-то схитрить при численном превосходстве противника. И в этом отношении «Фараон» дает больше возможностей: теперь, по примеру «боевых» RTS, можно задавать разные модели поведения отрядов в бою. Кроме того, расширилась армия: помимо традиционных пехотинцев и лучников теперь можно тренировать и наездников на боевых колесницах. Армия даже получила «новое измерение» — морской флот, состоящий из боевых кораблей (правда, одного типа) и транспортных судов (совершенно безоружных, но на которых можно перевозить сухопутные силы).

В своей же «голой», функциональной схеме сам движок претерпел лишь косметические изменения. Например, теперь не нужно молиться одновременно всем богам, достаточно только тем, что «положены» по сценарию (другие боги считаются как бы «неизвестными»). А то в Caesar III дело доходило до нелепицы: например, вы играете на карте, где нет ни рек, ни морей, и вы не связаны ни с кем морскими торговыми маршрутами. Зачем тогда молиться Посейдону? И вы не строите ему ничего, из-за чего разгневанный бог устраивает «бурю в стакане», посылая шторм за штормом. А вам то что до этого? Или другой пример. После достижения всех целей миссии вам, как и раньше, предлагается поуправлять городом еще некоторый срок. И если в Caesar III вы могли специально потянуть время, чтобы поднакопить побольше личных сбережений, то в «Фараоне» такая лазейка уже закрыта — нечего хитрить!

## Трудно ли быть Фараоном?

Скорее увлекательно, примерно так же, как и Цезарем. Не думайте, что на вас сразу же обрушится весь груз ведения хозяйства, в котором еще надо разбираться и разбираться. В курс дела вас будут вводить постепенно, по мере прохождения миссий, добавляя в каждую следующую миссию какие-то новые здания или хозяйственные цепочки. Все 38 миссий объединены в 4 кампании и даже увязаны неким подобием сценария. Каждая миссия обладает какой-то характерной особенностью, хотя цель любой из них — достичь требуемой численности населения и определенных показателей по каждому рейтингу.

Старые поклонники «Цезаря» тоже найдут для себя массу интересного. Конечно, за всеми египетскими «наворотами» без труда просматриваются старые римские структуры. В самом деле, как ни называй больницу, а ее функция от этого не изменится. Зато египетские больницы отличаются от римских своими размерами и сферами своего влияния. И такие изменения — по всем зданиям. Поэтому типичные схемы построения кварталов, найденные в «Цезаре», в «Фараоне» уже не годятся — тем и лучше, есть над чем подумать. Кроме того, «Фараон» стал немного посложнее «Цезаря». Возьмем, к примеру, систему водоснабжения. В «Цезаре» было проще, так как римляне умели строить акведуки, а египтянам приходилось таскать воду на коромыслах. Как следствие, теперь несколько труднее обеспечить бесперебойное снабжение водой всех жителей.

Кроме того, вам предоставляется прекрасная возможность окунуться в атмосферу Древнего Египта и прочувствовать вкус той эпохи, чему весьма способствует приятная «египетская» музыка. Графика немного устарела, но вполне прилично смотрится в разрешении 1024x768.

В целом Pharaoh можно расценивать как add-on к Caesar III, и add-on весьма приятный. Пожалуй, «Фараон» чуть сложнее «Цезаря», но при всей схожести это все же другая игра, другой game experience.

## Дороги

В отличие от экономических стратегий типа SimCity, в «Цезаре» и «Фараоне» дороги играют особую роль. Дело в том, что если вы ставите возле дома какую-то службу (например, пожарную часть), то это еще не означает, что дом будет автоматически обеспечиваться данной службой. Возьмем, к примеру, ту же пожарную часть. Как только в пожарной части появится рабочая сила, вы увидите, как из нее выходит пожарный и начинает идти по дороге. Дома, мимо которых он проходит, получают «пожарную страховку» сроком на 6 месяцев (то есть дом гарантированно не загорится в течение следующих 6 месяцев); если пожарный не появится возле этого дома спустя полгода, то дом с некоторой вероятностью может загореться. Сказанное относится ко всем службам (водоснабжению, здравоохранению, увеселениям и пр.), и «срок действия» везде один и тот же — полгода. Следовательно, службы не имеют «радиуса влияния» как такового — важно только, чтобы нужный служитель прошел мимо данного дома.

Отсюда вытекают два важнейших следствия. Во-первых, почти все сооружения (за исключением садов, статуй и фортов) должны строиться возле дорог (это так называемый road access), иначе они попросту не смогут функционировать (а дома и shrines могут отдаляться от дорог не более чем на 1 клеточку, иначе их не смогут обслуживать). Во-вторых, желательно, чтобы дороги не часто разветвлялись. В самом деле, если тот же пожарный подходит к развилке, то он с равной вероятностью может выбрать любое направление. И если вы сплели буквально паутину дорог, то пожарный может запросто потеряться в этой паутине и очень не скоро вернуться к тому зданию, мимо которого он проходил раньше (чтобы «подтвердить страховку»). Так что не надо опутывать дорогами каждое здание; лучше сделайте в своем городе 1—3 прямые магистрали, соединив их коротеньким отрезочками, либо закольцуйте одну магистраль. (Примеры тщательного пла-

нирования даются далее в разделах «ОБРАЗЕЦ РАБОЧЕГО КВАРТАЛА» и «ЭЛИТНЫЙ КВАРТАЛ».)

Манипулировать передвижениями служащих вам помогут «дорожные столбы» (**Roadblocks**). Дойдя до такого столба, тот же пожарный повернет обратно. Таким образом из служащих можно делать «участковых», которые будут прилежно обходить приданные им участки и не соваться в другие зоны. Только не переусердствуйте в этом деле. Roadblock поворачивают назад вообще всех roaming walkers («странствующих служащих»), а не только тех, кого вы хотите. Из-за «дорожных столбов» вербовщики могут и не проникать в какие-то кварталы для найма рабочей силы и т. д. Roadblocks не оказывают никакого влияния на destination walkers, то есть тех служащих, которые идут куда-то с определенной целью (например, рабочий из зернохранилища исправно толкает свою тележку от поля до Granary и обратно).

В любом случае плоды своего планирования вы можете оценить, нажав на кнопку **Overlay** в правом верхнем углу экрана, а затем выбрав нужный «обзор». В случае с пожарным жите на Risks — Fire. На месте каждого домика вы увидите столбик. Чем ниже столбик, тем лучше: меньше вероятность, что здание загорится. В случае с другими службами (например, с водоснабжением) ситуация может быть обратной: чем выше столбик, тем лучше. Для активизации чаще всего употребляемых обзоров имеются «горячие клавиши». Их перечень можно найти в игровом Help'е.

Наконец, особое место занимает «королевская дорога» (Kings Road) — та дорога, которая изначально присутствует на карте. По этой дороге приходят иммигранты и проходят торговые караваны. Поэтому важно, чтобы любой участок вашего города имел свободный доступ к королевской дороге.

## ДОМА

В «Фараоне» дома делятся на 20 классов. Каждый класс развивается из предыдущего. Чем выше класс дома, тем больше он вмещает жителей и тем более богатые люди в нем живут (от 5 человек в Crude Hut до 200 в Palatial Estate). Однако заметьте, что только дома первых 14 классов поставляют рабочих (в более высоких живет знать).

Есть три фактора, которые определяют (ограничивают) уровень развития домов.

**1. Desirability** — степень привлекательности места. Понятно, что никто не хочет жить вблизи шумных производств или фортов, предпочитая соседство с парками, храмами, местами развлечений и т. п. Показатель Desirability определяется во вполне конкретных цифрах и может варьироваться от -99 до +100. Каждое здание/сооружение вносит свою Desirability — полный список смотрите в табл. 2.

**2. Food and Service** — каждый класс дома требует своего уровня обслуживания. Например, для перехода от Crude Hut к Sturdy Hut достаточно всего лишь обеспечить жителей водой, а знать из Elegant Manor потребует школу, библиотеку и доступ к храмам одновременно трех богов. Полный списочек требований можно найти в табл. 1.

**3. Entertainment** — начиная с 6-го уровня (Ordinary Cottage) жители начинают требовать развлечений. Степень их требований тоже выражается в конкретных числах (см. табл. 1.). Для удовлетворения этих требований требуется, естественно, строить увеселительные места (подробности в главе «РАЗВЛЕЧЕНИЯ»).

## ВОДОСНАБЖЕНИЕ

Снабжение питьевой водой — это первое, что потребуют от вас жители. Для этого надо строить Well (колодец) или Water Supply. Обратите внимание, что колодец дает не совсем чистую воду, по качеству уступающую воде из Water Supply, так что дома, потребляющие воду из колодца, не могут развиться выше 4-го уровня. Well и Water Supply могут строиться на местности с грунтовыми водами — такая местность всегда покрыта травкой. Ее же можно определить и по «обзору» Water Overlay.

## ПРОПИТАНИЕ

Пища — это второе, что потребуется жителям. Без регулярного питания дома не могут развиться выше 2-го уровня; жители домов 12-го класса захотят обязательно иметь в своем рационе второй тип продуктов, а развитие домов до последнего, 20-го уровня, немыслимо без третьего вида питания. Есть много способов добывания пищи: земледелие, скотоводство, охота и рыболовство, импорт. Добытое пропитание скапливается в зернохранилищах (или на складах в случае импорта), откуда переносится на базары, а торговцы с базаров разносят пищу непосредственно по домам.

Чтобы сократить время переброски товаров, желательно зернохранилища строить рядом с местом добычи пропитания, а базары — рядом с зернохранилищам. А чтобы облегчить распределение товаров, базары не должны быть удалены от потребителей. Таким образом, вся эта «кухня» не должна быть слишком удалена от жилых кварталов; с другой стороны, она не должна находиться и слишком близко, так как все эти здания отрицательно сказываются на привлекательности местности (desirability).

## ИСТОЧНИКИ ПРОПИТАНИЯ

### *Земледелие*

На фермах (**Grain Farms**) можно выращивать зерно (**grains**), а также овощи и фрукты. Зерновые фермы помимо собственно зерна дают еще сено (**straw**), которое может использоваться в качестве корма для скота или как один из компонентов при изготовлении кирпичей (**bricks**). Фермы можно строить на плодородных берегах Нила (floodplain farm) или на менее плодородных лугах (meadow farm). Работа этих ферм несколько отличается друг от друга.

Floodplain farms работают в увязке с циклами Нила, который выходит из берегов в июне-сентябре (в каждый год по-разному) и затопляет на несколько месяцев прибрежные зоны, включая сами фермы. Во время наводнения фермы, разумеется, бездействуют и ничего нельзя строить в прибрежных зонах. Как только вода спадает, фермы «оживают» и начинают производить питание. Чем дольше длится «сухой период», тем больше пищи они произведут. Сама земля тоже различается по плодородию: чем ближе к реке, тем больший урожай дает ферма. Наконец, степень плодородия земель меняется год от года, что связано с разливами Нила, который каждый год по-разному удобряет почву илом. С цикличностью работы связана еще одна особенность floodplain farms — на них работают сезонные рабочие, для найма которых необходимо ставить неподалеку от ферм рабочие лагеря (**Work Camps**); кроме того, недалеко от этих лагерей должны находиться и дома, из которых и набираются рабочие. На время наводнения эти рабочие автоматически перебрасываются на возведение монументов (пирамид и т. п.) либо вливаются в ряды безработных.

С meadow farms попроще — они работают постоянно и для их функционирования не требуются Work Camps, только вот и урожай беднее.

### *Скотоводство*

Вы можете заниматься разведением скота лишь в том случае, если у вас уже есть фермы, производящие зерно (либо вам придется импортировать сено). Скотоводческие фермы (**Cattle Ranches**) можно строить в любом месте, а их продуктивность ограничивается лишь скоростью поставки сена.

### *Охота и рыболовство*

Если вы заметили на карте стаи страусов или водоплавающих птиц либо стада антилоп, можете заняться охотой. Для этого достаточно только построить **Hunting Lodges**, и охотники будут сами выслеживать свою жертву, а затем относить добычу в Hunting Lodges.

Рыбалкой можно заняться только в том случае, если вы заметили в реке плещущуюся рыбу. Для этого надо построить собственно рыболовецкую пристань (**Fishing Wharves**) и верфь (**Shipwright**), чтобы снабдить рыболовов лодками.

### *Импорт питания*

Необходимость в импорте пищи обычно возникает лишь в том случае, если нужно разнообразить рацион питания ваших жителей, чтобы их дома могли развиваться дальше. Импортная пища запасается на складах (**Storage Yard**).

## РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПИТАНИЯ

### *Зернохранилище*

Все собранное пропитание свозится на зернохранилища (**Granary**). Этим сбором занимаются специальные рабочие, которые обходят со своими тележками все места сбора пропитания (фермы, ранчо, Hunting Lodges и Fishing Wharves). Одно зернохранилище вмещает 3 200 единиц пропитания. Если зернохранилище полностью забито, то рабочий будет пытаться «пристроить» свой продукт в другое зернохранилище или на склад (если складу дана инструкция принимать данный вид пропитания). После нажатия **правой кнопки** мыши вы попадете в меню, где можно манипулировать распределением питания по нескольким зернохранилищам:

**Accept All** — (по умолчанию) — хранилище принимает все виды питания без ограничения количества;

**Fill Granary 1/4, 1/2 или 3/4** — хранилище может быть заполнено данным продуктом только на четверть, половину или три четверти;

**Don't Accept** — не принимать указанный продукт;

**Get Up To 1/4, 1/2, 3/4** — рабочим дается специальное задание разыскивать данный продукт по другим хранилищам и складам и перевозить его в данное место; полезно, если в данном месте ощущается катастрофическая нехватка именно этого продукта;

**Empty Food** — очистить хранилище от указанного продукта.

### *Базар*

Это промежуточное звено между производителями и потребителями. На базарах работают торговцы двух видов: buyers и traders. Первые целенаправленно обходят зернохранилища и склады в поисках продукции, а вторые распределяют продукцию среди населения. Причем они взаимодействуют друг с другом: traders сообщают buyers, какой продукции их клиентам не хватает в первую очередь, и те стремятся удовлетворить их запросы. Buyers могут одновременно нести продукцию нескольких видов, только это должна быть продукция одного типа: либо питание, либо промышленные товары. Вы можете влиять на работу базаров, указывая, покупать им или нет данный вид товаров.

## БЕЗОПАСНОСТЬ

О безопасности зданий и граждан надо заботиться уже с самого начала, фактически одновременно с обеспечением своего поселения водой и пропитанием.

## ТЕХНИЧЕСКИЕ СЛУЖБЫ

### *Пожарная часть*

Каждое здание может с некоторой вероятностью загореться (эта вероятность у разных зданий разная: наиболее вероятны пожары в домах и в индустриальных постройках, см. табл. 2). Чтобы предупредить возможное возгорание, строятся пожарные части (**Firehouse**). Каждая часть выделяет своих пожарных, которые обходят город, предупреждая пожары (здание, мимо которого прошел пожарный, гарантированно не загорится в течение полугода). Но если пожар все же случился, пожарные тут же направляются тушить огонь.

### *Инженерный пост*

Здания также могут разрушаться просто в ходе эксплуатации. Для предупреждения аварийных ситуаций ставится инженерный пост (**Architect's Post**).

### *Полицейский участок*

Если в городе что-то не в порядке (например, не хватает всем еды или есть безработица), то появляются недовольные. Такой недовольный может в один прекрасный момент пойти и стянуть часть ваших денег. Для предупреждения этого явления ставятся полицейские участки (**Police Station**) и дома правосудия (**Courthouse**). Дом правосудия только снижает уровень преступности, а Police Station в дополнение к этому выделяет еще и полицейских, которые могут «хватать за руку» недовольных (после этого недовольный перестает быть таковым).

Развивая инфраструктуру, помните, что так нужные вам Firehouse, Architect's Post и Police Station оказывают отрицательное влияние на привлекательность местности (desirability). Исключение составляет только Courthouse — его соседство благотворно сказывается на desirability.

## ЗДРАВООХРАНЕНИЕ

Если жители не получают бесперебойного питания с базара, то в этом доме может вспыхнуть заболевание (decease). Для предупреждения заболеваний надо строить докторские домики (**Physician**). Наличие моргов (**Mortuaries**) также повышает общий уровень здоровья в городе. Только помните, что для работы моргов требуется парусина (**linen**), а соседство с моргами отрицательно сказывается на привлекательности местности (докторские домики оказывают положительное влияние на desirability).

Малярия выделяется в отдельную группу заболеваний. Заболеванию малярии особенно подвержены граждане, живущие вблизи рек и не получающие чистой воды. Поэтому регулярное снабжение водой из Water Supply снижает риск заболевания малярией. Аптекари вообще сводят этот риск к нулю, так что стройте побольше **Apothecary**, благо что соседство с аптеками благоприятно сказывается на desirability.

Самая страшная вещь — это эпидемия чумы (plague), которая может разразиться при общем низком уровне здоровья граждан. Человек, инфицированный чумой, может заразить ею любого встречного, который разнесет заразу еще дальше. Инкубационный период чумы — 1 месяц; по истечению месяца все жители дома считаются заболевшими. Носителя чумы может выявить (и как бы «вылечить») только аптекарь, если он встретит его на своем пути.

Независимо от вида заболевания (обычная болезнь, малярия или чума) умирают все жители заболевшего дома, а сам дом остается инфицированным еще спустя 2 месяца — только по истечении этого срока туда могут вселиться новые жители.

Домик зубного врача (**Dentist**) формально относится к сфере здравоохранения, однако нисколько не влияет на общий уровень здоровья вашего города. Он только необходим для того, чтобы дома достигли 12-го уровня, ну и вообще увеличивает привлекательность местности.

## ПРОИЗВОДСТВО

Это один из ключевых элементов игры. В зависимости от миссии вы можете добывать некоторые виды сырья и что-либо из него производить. Промышленные продукты совершенно необходимы для развития вашего города. (Так, например, без гончарных изделий дома не могут развиться выше 6-го уровня.) Некоторые продукты необходимы для функционирования ряда зданий (например, школам и библиотекам требуется папирус). Кроме того, конечные продукты (как и сырье) можно экспортировать и получать за это немалые деньги (как правило, экспорт товаров является главным источником доходов).

Сырье или конечные продукты можно тоже импортировать. При этом выгоднее импортировать сырье и самому изготовлять из него необходимый продукт.

Для каждого товара есть своя производственная цепочка.

## ПРОИЗВОДСТВЕННЫЕ ЦЕПОЧКИ

**Clay Pit** – здесь добывается глина (**clay**), которая используется в гончарных мастерских (**Potters**) для производства гончарных изделий (**pottery**) и в **Brickworks** – для производства кирпичей (**bricks**). Гончарные изделия необходимы для домов 7-го уровня, а кирпичи используются при возведении монументов. Строить Clay Pit можно только возле воды.

**Gemstone Mine** – здесь добываются драгоценные камни (**gemstones**), из которых в ювелирных мастерских (**Jewelers**) делают ювелирные изделия (**jewelry**). Ювелирные изделия требуются в домах 15-го уровня. Gemstone Mines можно ставить только возле гор, в которых есть месторождения драгоценных камней.

**Copper Mine** – здесь добывается медь (**copper**), из которой в оружейных мастерских (**Weaponsmiths**) делают оружие (**weapons**). Этим оружием затем снабжается пехота (**infantry**). Copper Mines можно ставить только возле гор с залежами меди.

**Wood Cutter** – здесь валится лес (**wood**), необходимый для производства колесниц (**chariots**) в **Chariot Makers**; лес также требуется для производства транспортных и боевых кораблей (**ships**) на верфях (**Shipwright**). Wood Cutter можно ставить где угодно, но желательно поближе к лесу, чтобы сократить дорогу лесорубам. Лес медленно восстанавливается с течением времени.

**Reed Gatherer** – здесь добывается тростник (**reed**), из которого в **Papyrus Makers** изготовляется папирус (**papyrus**). Папирус необходим для работы школ (**Schools**) и библиотек (**Libraries**). Тростник медленно восстанавливается с течением времени.

**Barley Farm** – здесь выращивается ячмень (**barley**), из которого в **Breweries** изготовляется пиво (**beer**). Пиво требуется в домах 9-го уровня; оно также необходимо для функционирования **Senet House**. Barley Farms можно ставить только на плодородных берегах Нила (эти места выделяются характерным грязно-коричневым цветом) или на лугах (желтенькая травка).

**Flax Farm** – здесь выращивается лен (**flax**), из которого на **Weavers** ткут полотно (**linen**). Полотно требуется в домах 13-го уровня; оно также необходимо для работы моргов (**Mortuaries**). Flax Farms можно ставить только на плодородных берегах Нила или на лугах.

**Grain Farm** – основная функция зерновых ферм – выращивать зерно. Но в качестве побочного продукта они дают также солому (**straw**), которая используется для производства кирпичей в **Brickworks**. Grain Farms можно ставить только на плодородных берегах Нила или на лугах.

**Quarry** – здесь добывается камень (**stone**), который необходим для строительства ряда монументов. Добытый камень сразу же отвозится на склады (**Storage Yard**), так как не может быть переработан во что-либо. Каменоломни можно строить только вблизи гор (и то не везде).

**Gold Mine** – здесь добывается золото (**gold**), которое сразу же отвозится во дворец (**Palace**) и поступает на ваш счет в виде динаров. Золото, разумеется, ни во что не перерабатывается. Строить золотые прииски можно только возле гор с месторождениями золота.

## РЕЛИГИЯ

Богослужение играло огромную роль в жизни древних египтян. По замыслу разработчиков, моление богам – эта третья насущная потребность (после воды и пищи), без удовлетворения которой дома не могут развиться выше 3-го уровня. Но даже и не это главное. Главное – это «глобальное» воздействие богов: недостаточное поклонение мо-

жет вызвать гнев бога, который пошлет на город какую-нибудь «кару небесную»; и, наоборот, на усердные моления бог может откликнуться «манной небесной».

В игре 5 «основных» богов — Osiris, Ra, Ptah, Seth, Bast. В зависимости от миссии вы можете и не «знать» всех богов; но среди этих богов всегда выделяется «главный» бог (patron god). Единственная разница: для удовлетворения «главного» бога надо строить вдвое больше сооружений, чем требуется «обычным». Кроме того, имеется 10 «второстепенных» богов, как бы «приписанных» к основным (по паре на каждого основного). «Второстепенным» богам можно поклоняться в храмовых комплексах, строя к ним «пристройки» в виде алтаря и оракула — «второстепенные» боги тоже могут давать «бонусы» вашему городу. Боги ревностно относятся друг к другу, и поэтому бывают недовольны, если «равному по рангу» богу вы возвели больше построек.

## БОГИ

### *Osiris*

Бог земледелия; «заведует» разливами Нила. Чем благосклоннее к вам Осирис, тем лучшие происходят наводнения: тем более плодородную почву они оставляют после себя и тем позже они происходят, давая время на сборку урожая.

«Подчиненные» Осирису боги — Sebek и Min.

**Sebek** — бог плодородия. Наделяет жрецов Осириса дополнительной силой: когда жрец проходит мимо дома, его жители удовлетворяются меньшим количеством пропитания и товаров.

**Min** — бог воспроизводства. При наличии Оракула Мина вырубленный лес и тростник восстанавливаются быстрее; увеличивается также скорость воспроизводства животных.

### *Ra*

Бог всего царства. Повышает ваш рейтинг Kingdom. Если вы оказались в «финансовой дыре», позволяет вам выплачивать меньшие проценты по долгу.

«Подчиненные» Ра боги — Ma'at и Horms.

**Ma'at** – богиня правосудия. Просто наличие ее алтаря в городе снижает общий уровень преступности. Кроме того, жрицы Ра начинают оказывать и «точечное» воздействие: проходя мимо домов, они еще больше снижают в них уровень недовольства.

**Horms** – бог фараонов. Повышает самоотдачу граждан, так что вы можете платить своим жителям меньшее жалование (wages) при том же уровне довольства.

### *Ptah*

Бог ремесел. Повышает производительность Gold Mines, Copper Mines, Gemstone Mines, Clay Pits, Shipwrights, Jewelers и Weavers.

Ему «подчиняются» боги Amon и Thoth.

**Amon** – бог солнца. Повышает производительность всех видов Quarriers, Wood Cutters и Brickworks.

**Thoth** – бог мудрости и учения. Для работы школ и библиотек требуется меньше папируса.

### *Seth*

Бог разрушения. С его благословения ваша армия становится более сильной.

Ему «подчиняются» боги Anubis и Sekmet.

**Anubis** – бог смерти. При благосклонном его отношении морги потребляют меньше парусины.

**Sekmet** – богиня войны. Снижает общий уровень преступности в городе. Дает жрецам Seth'a силу распознавать преступников.

### *Bast*

Богиня домашнего очага. При ее благословении жители удовлетворяются меньшим: с меньшей скоростью потребляют пропитание и промышленные товары, а эффект от посещения их домов службами здравоохранения, развлечения и обучения длится дольше. Ей «подчиняются» богини Isis и Hathor.

**Isis** – богиня здоровья. Наделяет жрецов Басты способностью к исцелению. Такие жрецы распознают и устраняют всех распространителей чумы, которых они встречают на своем пути; мгновенно вычищают инфицированные дома, делая их пригодными для вселения новых жильцов. Само наличие алтаря Isis повышает общий уровень здоровья ваших граждан.

**Hathor** – богиня радости, любви и веселья. Повышает уровень настроения в городе.

## ФЕСТИВАЛИ

Это временные предприятия, посвящаемые тому или иному богу. Позволяют резко поднять благосклонность бога по отношению к вам; кроме того, повышают уровень настроения жителей вашего города. Проведение фестивалей особенно полезно, если какой-то бог прогневался на вас либо если у граждан весьма неважное настроение. Можно проводить не более двух фестивалей в год. Для проведения фестиваля требуется сначала построить фестивальную площадку (**Festival Square**). Площадка ставится на пересечении дорог и занимает квадрат 5x5, так что загодя спланируйте место. В городе может быть только одна фестивальная площадка. Фестивали проводятся с разным размахом: common, lavish, grand. Чем больше фестиваль, тем больший эффект он оказывает, но тем и больше денег требуется на его проведение. Для grand festivals требуется также пиво.

## РАЗВЛЕЧЕНИЯ

Жители домов 6-го уровня уже потребуют от вас развлечений. Потребность в развлечениях выражается в конкретных цифрах — это так называемые entertainment points. Эти points обеспечивают жонглеры (jugglers), музыканты (musicians) и танцоры (dancers), когда проходят от своего «местожительства» (или места обучения или репетиции) к сценической площадке. При этом жонглеры приносят 10 entertainment points, музыканты — 20, а танцоры — 30. Кроме того, 40 entertainment points дают зазывалы из **Senet houses** (для их работы требуется пиво).

Сценические площадки бывают трех типов: **booth**, **bandstand** и **pavilion**. В павильонах могут выступать все, на bandstand — только музыканты и жонглеры, а на booth — только жонглеры.

Жонглеры тренируются в **Juggler schools**, музыканты — в **Conservatories**, танцоры — в **Dancers schools**. Обратите внимание, что соседство домов с Conservatories и Dancers schools нежелательно, а все прочие здания и сооружения увеселительного типа (даже Juggler schools) благотворно влияют на desirability местности.

Имеет смысл разносить места тренировки и сценические площадки по разным краям города: тогда жонглеры, музыканты и танцоры будут охватывать больше домов, когда они проходят от «местожительства» к «месту работы».

## УКРАШЕНИЯ

В городе также можно разбивать сады (**Garden**), ставить статуи (**Statue**) и мостить улицы, превращая их в площади (**Plazas**). Все эти сооружения не требуют никаких рабочих, и их можно ставить где угодно. Единственная их цель — украсить город, то есть повысить desirability прилегающей территории. Обратите внимание, что превращать в площади можно только уже замощенные улицы (такие улицы распознаются по характерным булыжникам). Улица автоматически становится замощенной, если она уже достаточно привлекательна. Статуи бывают трех размеров — small, medium и large. Большая статуя стоит

больше и требует больше места, но и лучше украшает город. Ориентацию статуи можно менять на стадии строительства: сначала выберите статую, а затем жмите **R** на клавиатуре.

## МОНУМЕНТЫ

Для завершения большинства миссий требуется построить один или несколько монументов. Монументы можно возводить в любом порядке, но желательно поочередно, а не одновременно (может возникнуть путаница с ресурсами и рабочими). Для строительства монументов обычно требуется камень или кирпич и, чаще всего, дерево. (Обратите внимание, что камень бывает четырех видов: **plain stone**, **limestone**, **granite** и **sandstone**.) Для работы с каждым ресурсом требуется бригада каменщиков (**stonemasons**), кирпичников (**bricklayers**) и плотников (**carpenters**) соответственно. Кроме того, для возведения большинства монументов (кроме сфинксов и обелисков) требуются сезонные рабочие, набираемые в **Work Camps**.

**Sphinx** и **Obelisk** – требуется только гранит (granite) и бригада каменщиков (**Stonemason's Guild**).

**Mastaba** – требуется только кирпич (bricks) и бригада кирпичников (**Bricklayers Guild**); кроме того, могут потребоваться **burial provisions** – предметы для загробной жизни (Overseer of Monuments сообщит, сколько и каких предметов требуется).

**Sun Temple** и **Mausoleum** – требуется **sandstone**, дерево и бригады каменщиков и плотников.

**Stepped Pyramid** – требуется **plain stone**, дерево и бригады каменщиков и плотников.

**Bent Pyramid** и **True Pyramid** – требуется **sandstone**, **limestone**, дерево и бригады каменщиков и плотников.

**Brick Pyramid** – требуется **limestone**, кирпич, дерево и бригады каменщиков, кирпичников и плотников.

Все пирамиды тоже бывают разных размеров.

## МОРСКИЕ ДЕЛА

Для пересечения водных преград используются мосты (**Bridges**) и переправы (**Ferry Landings**). Мосты можно перебрасывать только через сравнительно короткие участки воды, причем мосты препятствуют движению морского транспорта. Переправы же лишены обоих недостатков. Кроме того, и мосты, и переправы можно строить только у прямого берега. Иммигранты могут использовать переправы сразу же, как только они построены (считается, что у иммигрантов есть собственные лодки). Для транспортировки собственных жителей необходимо подвести к Ferry Landings дороги и обеспечить их рабочими. Переправы могут использовать только destination walkers (то есть служащие, которые целенаправленно куда-то идут: например, фокусники к сценической площадке).

Для установления водного торгового маршрута необходимо построить порт (**Dock**).

На верфях (**Shipwrights**) можно строить корабли трех типов: рыбацкие шхуны (**Fishing Ships**), транспортные суда (**Transport Ships**) и боевые корабли (**WarShips**). Распоряжения на их строительство отдаются с рыбацкой, транспортной и военной пристани (**Wharf**) соответственно. Туда же корабли направляются после их постройки. Для производства транспортных и боевых кораблей требуется лес. Эти же корабли можно и ремонтировать (для ремонта тоже требуется лес). Верфи и пристани можно строить только на прямолинейных участках берега. Следите и за тем, чтобы верфи и пристани выходили на «большую воду», иначе корабли могут оказаться запертыми в узких проливах.

Транспортные корабли безоружны и используются для переброски собственной армии (на один корабль помещается один отряд). Помимо погрузки/разгрузки и ремонта, транспортным кораблям можно отдавать только два приказа: hold position и evade enemies. В первом случае корабль будет «вертеться на месте», стараясь минимизировать потери от ударов вражеских кораблей; во втором случае корабль будет уклоняться от встреч с противником.

Боевые корабли могут не только сражаться с флотом противника, но и обстреливать вражеские сухопутные части, если те находятся достаточно близко от берега. Капитаны боевых кораблей «в меру умны». У них есть собственные приоритеты действий, если вы не вмешиваетесь в ход морской баталии. В первую очередь боевые корабли стремятся потопить транспортные суда противника; если врагу все же удалось высадиться на берег, корабли начнут обстреливать высадившуюся армию. На третьем месте в списке приоритетов стоят боевые корабли противника, на четвертом — его пустые транспортные суда. Боевым кораблям можно отдавать следующие приказы: hold position (держать позицию), engage nearby enemies (преследовать противника, оказавшегося поблизости), seek and destroy all enemies (искать и уничтожать всех врагов), return to wharf (вернуться на пристань) и repair (чиниться).

Если же транспортный или боевой корабль получил серьезные повреждения, капитан такого корабля самостоятельно направит свое судно на верфь для ремонта.

## БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

### *ВОЙСКА*

Армия нужна главным образом для отражения атак внешних врагов. Кроме того, правители соседних городов или сам Фараон могут просить вас о военной помощи, и тогда очень желательно ее предоставить. Впрочем, все это зависит от конкретной миссии. В некоторых миссиях армия вообще не требуется. Но в любом случае армия может вам пригодиться, если вы окажетесь негодным правителем в глазах Фараона (что отразится в резком падении рейтинга Kingdom) и он пошлет на ваш город свои войска. Впрочем, до сей неприятной ситуации лучше дело не доводить.

Вы можете тренировать три типа юнитов: пехоту (infantry), лучников (archers) и наездников на колесницах (charioteers). Как и водится, пехота составляет костяк армии — пехотинцы хорошо защищены и сильны в ближнем бою. Лучники могут обстреливать врага с безопасного для себя расстояния, но в ближнем бою очень уязвимы. Колесницы обладают высокой скоростью и могут сминать стройные ряды противника. Кроме того, вам доступны транспортные и боевые корабли (см. раздел «МОРСКИЕ ДЕЛА»).

Войска формируются в фортах (**Forts**). Один форт вмещает до 16 юнитов, а в городе может быть не более 6 фортов. Воины из одного форта образуют единую группу (**company**), которая управляется как одно целое. Будущие воины сначала набираются в рекрутском центре (**Recruiter**) и только затем переходят в форт. Рекрутский центр — один на весь город.

Пехотный форт требует оружия (weapons). Оружие можно изготавливать в оружейных мастерских (**Weaponsmith**) или импортировать (но импорт оружия — весьма дорогое удовольствие). Для работы оружейных мастерских требуется медь (copper). Колесницы изготавливаются в **Chariot Maker**; для их производства требуется лес. Для лучников не нужно ничего, так как считается, что они приходят со своими луками и стрелами.

По мере выигрыша сражений войска набираются боевого опыта и становятся сильнее. Но можно и изначально иметь весьма опытных воинов, если построить академию (**Academy**). Тогда новобранцы, выходящие из рекрутского центра, будут сначала направляться в академию и только оттуда поступать в форт. Отряды любят находиться в своих фортах и медленно, но верно теряют мораль, находясь в чистом поле.

Управление отрядами происходит по классическому принципу всех real-time стратегий: выберите отряд, а затем щелчком **левой кнопки** мыши укажите то место, куда ему идти (это место будет отмечено флагом отряда). По щелчку **правой кнопки** мыши выводится панель отряда, на которой можно задать модель поведения воинов.

**Hold Ground in Tight Formation** — удерживать занимаемые позиции, сохраняя плотное построение. Воины не двигаются со своих мест и атакуют врага лишь в том случае, если он оказался в зоне их действия. При этом воины держатся на максимально близком

расстоянии друг к другу, помогая друг другу в сражении. Через плотный боевой порядок труднее прорваться, но он более уязвим для стрел лучников.

**Hold Ground in Loose Formation** – удерживать занимаемые позиции, сохраняя разреженное построение. Все то же самое, как в предыдущем случае, только воины удалены друг от друга и вынуждены биться поодиночке. Этот порядок легче прорвать, зато он менее уязвим для стрел лучников.

**Engage Nearby Enemies** – воины преследуют противника, оказавшегося поблизости.

**Mop-Up** – воины самостоятельно прочесывают все окрестности, выискивая врагов. Этот приказ полезен лишь в том случае, если враг уже бежит, а ваше преимущество очевидно.

**Charge** – это приказ отдается только колесницам. Тогда колесницы на большой скорости врываются в первые ряды противника, нарушая его боевые порядки.

**Return to Fort** – возвратиться в форт.

### *ЗАЩИТНЫЕ СООРУЖЕНИЯ*

Город можно окружать защитными стенами (**Walls**). Рекомендуется даже делать стены из нескольких слоев – так врагу будет труднее пробиться через них (хотя многослойные стены – дорогое удовольствие). Стены можно укреплять башнями (**Towers**), которые будут осыпать противника градом стрел (башни ставятся обязательно на двухслойные стены). Только требуется, чтобы башня была соединена дорогой с рекрутским центром (**Recruiter**), который и будет поставлять стражников. «Королевскую дорогу» нельзя перегораживать стенами (тогда до вашего города не смогут добираться ни иммигранты, ни торговые караваны) – в этом месте ставьте ворота (**Gatehouses**). Ни стены, ни башни, ни ворота не нуждаются в поддержке со стороны пожарных или инженерных служб. Все защитные сооружения и военные здания отрицательно сказываются на привлекательности местности. Особенно большое негативное влияние оказывает форт. Хорошо хоть форт можно ставить где угодно (то есть как угодно далеко от города): к нему не требуется подводить дорог, он не нуждается в рабочей силе и в поддержке со стороны пожарных и инженерных служб.

## ВНЕШНЯЯ ТОРГОВЛЯ

На экспорт товаров обычно приходится львиная часть ваших доходов, поэтому старайтесь устанавливать торговые маршруты как можно раньше – как только наладите массовое производство товаров. Кроме того, некоторые товары у вас могут вообще не производиться, поэтому такие товары придется импортировать (если, конечно, они совершенно необходимы).

Чтобы установить торговые отношения, щелкните по иконке **Go to the map of the world**. Вы окажетесь на карте мира, на которой будет указан ряд городов, включая ваш. (Кстати, не забывайте, что эту карту можно скроллировать.) Те города, которые желают с вами торговать, будут отмечены флагами (прочие города, возможно, откроются для торговли в ходе прохождения миссии). Чтобы установить торговый маршрут, выберите город, щелкнув по нему **левой кнопкой** мыши. Тогда в нижней части экрана будет указано, какие товары продает (sells) и покупает (buys) данный город. Так что сначала оцените, нужен ли вам данный торговый маршрут, ведь за установление торговых связей вам придется платить (чем дальше от вас находится город, тем больше). Чтобы сделать это, щелкните по надписи **...Deben to open land/sea trade route**. Обратите еще внимание, какой торговый маршрут вы устанавливаете: сухопутный (land) или морской (sea). Во втором случае вам необходимо иметь в городе порт (**Dock**). После установления торгового маршрута к вам периодически будут приходить торговые караваны – в виде цепочки ишаков с погонщиком впереди в случае сухопутного маршрута либо в виде цепочки кораблей в случае морского маршрута. Сухопутные караваны разгружаются на складах (**Storage Yard**), а морские – сначала на пристанях (**Dock**), откуда товары перевозятся на склады.

Только сначала надо пойти к советнику по коммерции (**Overseer of Commerce**) и указать, что и в каких размерах импортировать и/или экспортировать. Сделать это можно прямо с мирового экрана (кнопочка в левом нижнем углу карты). После этого появится экран со списком всех товаров, возможных для импорта/экспорта. Если напротив товара будет написано **Open trade route to import/export**, значит, торговый маршрут для импорта/экспорта данного товара еще не открыт. Как только вы его откроете, напротив товара появится надпись **Available for import/export**. Теперь можно щелкнуть по этой надписи. Тогда появится следующая панель, на которой вам предложат указать режим импорта/экспорта. Прежде всего надо щелкнуть по кнопке **Click to import/export**. Если теперь выйти в предыдущий экран, то напротив товара вы увидите надпись **Importing as needed** (в случае импорта) или **Exporting surpluses** (в случае экспорта). Сказанное означает, что данный товар будет импортироваться по мере необходимости либо будут экспортироваться все излишки. Это как бы «нулевой вариант», который далеко не всегда бывает удобен. Так, в случае импорта товара всегда полезно держать на складах некоторый излишек (чтобы товара хватило до прибытия очередного каравана). Чтобы сделать это, щелкните по кнопке **Let Overseer set import level**. Тогда там появится надпись **«Import to maintain...»**, где вам предложат указать, до какого предела загружать ваши склады. В случае экспорта тоже полезно задерживать у себя некоторый излишек. (Вдруг Фараон срочно потребует у вас данный товар? Да и для бесперебойного обеспечения вашего города этим товаром пригодится.) Чтобы сделать это, щелкните по кнопке **Let Overseer set export level**. Тогда там появится надпись **«Export when over...»** и предложат указать количество, например, 500 свитков папируса. Это означает, что на ваших складах всегда будет поддерживаться 500 свитков, а на экспорт будет отправляться лишь то, что превосходит указанную сумму.

На панели товара есть также две полезных кнопки/переключателя.

**Industry is ON/OFF** — позволяет «включить»/»выключить» производство данного товара. Это полезно в том случае, если вы производите столько товара, что его уже и девать некуда (ведь склады не резиновые). Либо если у вас вдруг появился дефицит рабочей силы и вы решили снять рабочих с менее важного производства.

**Using and trading this resource / Stockpiling resource** — в первом случае товар будет свободно использоваться и экспортироваться, во втором — накапливаться на складах. Вторая опция полезна в том случае, если Фараон потребовал от вас какой-то товар, а у вас сразу не оказалось нужного количества.

Наконец, на панели советника по коммерции можно узнать и цены на импорт/экспорт всех товаров (кнопочка **Show prices**).

## ФИНАНСЫ

В самом начале игры вам дается некоторая сумма денег — динаров, которые поступят на ваш счет (показывается в верхней части экрана) и которыми вы можете распоряжаться по собственному усмотрению. Этот счет, естественно, будет меняться в ходе игры. Однако желательно, чтобы он не упал ниже нулевой отметки и не стал отрицательным. Если сие печальное событие случилось в первый раз, вам могут подкинуть около 5 000 динаров (а могут и не подкинуть — это зависит от миссии и уровня сложности игры) просто в качестве подарка, который вы не обязаны выплачивать. Ни к каким последствиям это не приведет; считайте это просто предупреждением.

Но, допустим, вы все же «не удержали планку» и ваш баланс стал отрицательным (тогда, кстати, цифры текущего счета выделяются желтым цветом). К чему это приведет? Во-первых, вам придется выплачивать проценты по долгу (а отрицательный баланс автоматически считается долгом), причем немалые — 15%. Во-вторых, начнется медленное, но верное падение вашего рейтинга **Kingdom**. Впрочем, если вы только эпизодически попадаете в финансовую яму, на рейтинге **Kingdom** это может и не сказаться. Здесь важно

не оказаться в должниках к концу года, когда вы выплачиваете **Annual Tribute** — это своеобразная дань, которую вы обязаны выплачивать Фараону (при отрицательном балансе, вы, естественно, не можете это сделать; при положительном балансе дань выплачивается автоматически). Так что если вы встретили новый год «с дырой в кармане», ждите ощутимого падения рейтинга. Но и это еще не так страшно. Гораздо страшнее оказаться должником два года подряд — тогда рейтинг **Kingdom** упадет катастрофически, причем ситуация будет все ухудшаться и ухудшаться; тогда придется приложить поистине героические усилия, чтобы выправить положение.

Чтобы не попадать в долговую яму, надо, естественно, стараться выколачивать как можно денег из своего города. К рассмотрению источников дохода мы сейчас и приступим.

## ИСТОЧНИКИ ДОХОДА

**Taxes in** — это налоги, которые вам платят жители вашего города. Чем больше жителей в вашем городе и чем богаче они живут (то есть живут в приличных домах, а не в задрипанных лачугах), тем больше налогов они платят. Только жители не делают этого автоматически (кто же добровольно пойдет в налоговую полицию?). Для сбора налогов *необходимо* иметь **Palace** — во дворце и скапливаются все денежные средства. Только одного дворца недостаточно — нужны еще и сами сборщики налогов, которые обходят дома и выколачивают так нужные вам динары; сборщики налогов нанимаются в **Tax Collectors' offices**, так что не забывайте строить и эти здания. На экране финансового советника (**Overseer of Treasury**) можно менять уровень налогообложения (**tax rate**) (по умолчанию он составляет 9%). Чем больше tax rate, тем больше денег вы получаете. Однако учтите, что чем выше уровень tax rate, тем менее привлекателен ваш город для жителей; повышение уровня налогообложения может вызвать массовую иммиграцию из города (впрочем, иногда это полезно). На самом верху того же экране дается краткая сводка: какой процент жителей вам платит налоги, сколько вы с них получили и сколько не получили с неплательщиков. Если неплательщиков слишком много, имеет смысл взглянуть на **Tax Overlay**, чтобы выявить те дома, которые не платят. Затем поставьте где-нибудь рядышком **Tax Collectors' office**.

**Exports earn** — деньги, заработанные на экспорте товаров. Обычно это является основным источников доходов, так что старайтесь открывать торговые маршруты как можно раньше (подробности в разделе «ВНЕШНЯЯ ТОРГОВЛЯ»).

**Mined Gold** — деньги, добытые на золотых приисках. Это прекрасный способ зарабатывания денег: требуется всего лишь построить **Gold Mine** вблизи месторождения золота, и тогда тележки с эти металлом будут автоматически подаваться ко дворцу (**Palace**). Единственная загвоздка — месторождения золота попадаются на редких картах.

**Gifts** — денежный подарок, если вы оказались в затруднительном положении. Дается всего лишь один раз и далеко не во всех миссиях.

## РАСХОДЫ

**Tribute** — это своеобразная дань, которую вы выплачиваете Фараону в конце каждого года; ее размер зависит от численности населения и уровня благосостояния вашего города и, как правило, повышается в ходе игры.

**Wages** — размер жалования, которое вы платите своим рабочим и служащим. Wages можно менять на экране советника по занятости и трудоустройству (Overseer of Workers). Более низкий размер жалования сэкономит ваши деньги, но может вызвать поток эмиграции из вашего рода. Наоборот, если вы хотите привлечь к себе жителей, можно повысить размер жалования.

**Construction** — средства, затраченные на строительство.

**Import Cost** — стоимость импортных товаров.

**Interest at 15%** – если ваш баланс стал отрицательным, вы выплачиваете еще и проценты (15%) по долгу.

**Personal salary** – это жалование, которое вы платите самому себе, то есть это ваши «личные деньги». Эти деньги переходят из миссии в миссию (в пределах одной кампании) и их можно влить в казну города (полезно в критический период) либо потратить на подарки Фараону, что увеличит ваш Kingdom rating. Чтобы иметь возможность отчислять себе personal salary, необходимо сначала построить свой особняк (**Mansion**).

**Theft** – украденные у вас деньги; такое может случиться, если в вашем городе достаточно высокий уровень преступности. Для уменьшения преступности стройте Police Station и Courthouse.

**Request and Festivals** – выплаты по требованиям Фараона (если таковые предусмотрены в миссии) и затраты на проведение фестивалей.

## РЕЙТИНГИ

Ваша деятельность как правителя города оценивается по четырем рейтингам. Чтобы успешно закончить миссию, требуется набрать необходимые «поинты» по каждому рейтингу.

**Culture** – культурный рейтинг отражает степень культурного обеспечения жителей вашего города. Чем больше жителей обеспечены службами развлечений (entertainment), образования (education), здоровья (health) и религии (religion), тем выше рейтинг. (Исключение составляет только домик аптекаря, который не влияет на культурный рейтинг.) Причем здесь важно и разнообразие предоставляемых услуг, а не только их количество.

**Prosperity** – оценка уровня благосостояния города в целом и отдельных его жителей. Благополучие города оценивается по единственному критерию – его казне. Если казна города растет из года в год (при этом не учитываются затраты на строительство зданий), то растет и prosperity. И наоборот: если вы заканчиваете год с «дырой в кармане» и не способны даже выплатить tribute Фараону, то рейтинг понижается. Благосостояние жителей оценивается по качеству жилья, в котором они живут: чем больше роскошных особняков и меньше грязных лачуг, тем лучше. Кроме того, высокий уровень безработицы и низкая зарплата (wages) понижают prosperity. Если в городе работают **Temple Complex** и **Senet House**, то сам этот факт неуклонно повышает рейтинг. Завершение строительства монумента дает резкий (но единовременный) прирост prosperity.

**Kingdom** – отражает вашу репутацию в глазах Фараона и правителей других египетских городов. Обычно вы начинаете игру с рейтингом 50, что означает нейтральное к вам отношение. Если в ходе игры вы ничего не будете делать на «мировой арене», то рейтинг будет медленно, но верно падать, так как вы будете продолжать оставаться безвестным правителем.

Но, как правило, Фараон и правители соседних городов сами не дадут вам «спокойной жизни». Время от времени они требуют от вас каких-то товаров в каком-то количестве, причем отправить их нужно в установленный срок. Уложитесь – получите ощутимый прирост в рейтинге (кроме того, как правило, в знак благодарности вам пошлют какой-нибудь ресурс или деньги). Не уложитесь – вам дадут еще некоторое время; уложитесь во второй срок – тоже получите прирост в рейтинге (правда, не такой большой, как если бы вы уложились сразу). Но если не уложитесь и на этот раз, ждите крупных неприятностей – рейтинг скакнет вниз, а Фараон может даже двинуть на ваш город свои войска.

Среди подобных требований самые важные – требования о военной помощи. Даже если посланные вами войска и потерпят поражение, ваш рейтинг даже немного повысится, поскольку и вы пытались внести свой вклад в общее дело.

В конце каждого года вы обязаны выплачивать «дань» (tribute) Фараону. Если вы закончили год с отрицательным балансом на счету и, следовательно, не можете выплатить

tribute, тогда ваш рейтинг несколько уменьшится. Если подобная ситуация повторится и на следующий год, то рейтинг уменьшится еще больше и т. д. — чем дальше, тем хуже.

Рейтинг также понижается, если вы установили себе слишком большое жалование (salary) — не по чину. Наоборот, если вы отчисляете в свой карман меньше, чем «положено по чину», то ваш рейтинг немного (весьма незначительно) повышается.

Наконец, можно мгновенно повысить свой рейтинг, если послать подарок (gift) Фараону: чем крупнее подарок, тем выше скакнет рейтинг. Только учтите, что дело нельзя ограничивать одним подарком: если через год вы не пошлете новый подарок, то из-за этого рейтинг начнет понижаться (причем новый подарок должен быть не меньше старого). Подарки удобно использовать в самом конце миссии, когда все уже выполнено, а не хватает только 5—10 поинтов по Kingdom.

**Monuments** — рейтинг по монументам. Здесь все просто: надо просто построить все требуемые от вас монументы и снабдить их всеми предметами (burial provisions), необходимыми для загробной жизни.

## СОВЕТНИКИ

В игре вам помогут советники (overseers). Часть ваших функций они берут (или могут взять) на себя. К советникам можно перейти, щелкнув по кнопке **Visit your overseers** в правом верхнем углу экрана. Кроме того, имеется ряд «горячих клавиш» (верхний ряд клавиатуры от ` до =), с помощью которых можно попасть сразу к нужному советнику.

1. **Overseer of Workers** — советник по занятости и трудоустройству, дает информацию о имеющейся рабочей силе и показывает ее распределение по разным сферам производства или обслуживания. Если не хватает рабочей силы, можно установить приоритеты разных сфер деятельности — в отрасли с наивысшим приоритетом будет в первую очередь направляться рабочая сила. На этой же панели можно менять размер жалования (wages), выплачиваемого вашим рабочим и служащим.

2. **Overseer of Military** — военный советник, дает информации о численности вашей армии и ее боеготовности. Кроме того, вовремя предупреждает о приближающемся противнике и напоминает о просьбах о военной помощи.

3. **Political Overseer** — политический советник, напоминает о запросах Фараона и просьбах о помощи со стороны правителей других городов (с этого же экрана эти запросы и просьбы удовлетворяются). Здесь же можно установить размер своего жалования (personal salary), которое затем можно будет пустить на подарки Фараону (send a gift) или влить в казну города (give to city). Личные накопления сохраняются при переходе из миссии в миссию (но только в пределах одной кампании).

4. **Ratings Overseer** — советник по рейтингам, отражает результаты ваших достижений. От него можно получить совет — что сделать, чтобы поднять выбранный рейтинг (щелкните по нужному рейтингу **левой кнопкой** мыши). В верхней части экрана указывается текущая численность населения вашего города (current population) и требуемая для успешного завершения миссии (needed).

5. **Overseer of Commerce** — коммерческий советник, сообщает о суммарном количестве каждого имеющегося у вас товара. Здесь можно дать указания, что делать с каждым товаром: накапливать, как-то использовать, экспортировать или импортировать (и в каких количествах). Отсюда же можно посмотреть цены на экспорт/импорт товаров и перейти к карте мира, чтобы установить торговые маршруты.

6. **Overseer of Granaries** — советник по продовольствию, сообщает об обеспеченности ваших жителей питанием, а также о том, сколько иммигрантов прибыло к вам за текущий месяц и сколько еще жителей могут вместить имеющиеся у вас дома. Здесь же можно посмотреть полезные диаграммы, отражающие динамику роста населения.

7. **Overseer of Public Health** — советник по здравоохранению, сообщает об общем состоянии здоровья жителей и предоставляет информацию о работе служб здравоохранения.

**8. Overseer of Learning** – советник по обучению, сообщает, все ли запросы жителей удовлетворены в сфере образования, и предоставляет информацию о работе школ и библиотек.

**9. Overseer of Diversions** – советник по развлечениям, сообщает, всем ли жителям хватает развлечений, и предоставляет информацию о заполненности сценических площадок и работе Senet Houses.

**10. Overseer of Temples** – советник по религии, сообщает, как относятся к вам все известные боги. С этого же экрана можно дать приказ на проведение очередного фестиваля.

**11. Overseer of Treasury** – финансовый советник, предоставляет подробный финансовый отчет (подробности в разделе «ФИНАНСЫ»). На этом же экране можно менять уровень налогообложения (tax rate).

**12. Chief Overseer** – главный советник, дает общую оценку вашей деятельности в каждой сфере. Желтым цветом выделяются любые недостатки.

**13. Overseer of Monuments** – советник по монументам, сообщает о стадиях возведения монументов; говорит о том, чего еще не хватает, и дает конкретные советы.

**Таблица 1.**

Desire(ability) – уровень привлекательности

Entertain(ment) – уровень развлечений

Prosp(erity) – максимальный уровень благосостояния жителей дома

Pop(ulation) – максимальное число жителей дома (учтите, что начиная с 11-го уровня дома имеют, как минимум, размер 2x2 и приводимая информация относится ко всему дому).

| | Уровень дома | Требования | | | Prosp | Pop |
|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Desire | Entertain | Доступ к... | | |
| 1 | Crude Hut | -98 | 0 | ничего | 5 | 5 |
| 2 | Sturdy Hut | -10 | 0 | Water | 10 | 7 |
| 3 | Meager Shanty | -5 | 0 | Food | 15 | 9 |
| 4 | Common Shanty | 0 | 0 | God | 20 | 11 |
| 5 | Rough Cottage | 4 | 0 | Water Supply | 25 | 13 |
| 6 | Ordinary Cottage | 8 | 10 | Entertainment | 30 | 15 |
| 7 | Modest Homestead | 12 | 13 | Pottery | 35 | 16 |
| 8 | Spacious Homestead | 16 | 16 | Physician или Mortician | 45 | 17 |
| 9 | Modest Apartment | 20 | 20 | Beer | 50 | 18 |
| 10 | Spacious Apartment | 25 | 25 | Courthouse | 55 | 19 |
| 11 | Common Residence | 32 | 30 | Scribal School или Library | 60 | 80 |
| 12 | Spacious Residence | 40 | 35 | Dentist + 2-й тип пищи | 70 | 84 |
| 13 | Elegant Residence | 48 | 40 | Linen | 80 | 88 |
| 14 | Fancy Residence | 53 | 45 | доступ к 2-м Богам | 90 | 92 |
| 15 | Common Manor | 58 | 50 | Luxury Goods | 500 | 100 |
| 16 | Spacious Manor | 63 | 55 | Physician и Mortician | 600 | 108 |
| 17 | Elegant Manor | 68 | 60 | School + Library +доступ к 3 Богам | 700 | 116 |
| 18 | Stately Manor | 74 | 70 | Senet House | 800 | 124 |
| 19 | Modest Estate | 80 | 80 | 2-й тип Luxury Goods | 1600 | 184 |
| 20 | Palatial Estate | 90 | 90 | 3-й тип пищи | 1900 | 200 |

**Таблица 2.**

Каждое здание оказывает свое влияние на привлекательность местности – степень этого влияния оценивается показателем Desirability. Отрицательный показатель означает негативное влияние (в таких условиях не хотят жить люди), положительный – пози-

тивное (в такой местности людям жить нравится). Влияние каждого здания максимально в соседних клетках (сила — Initial) и спадает по мере удаления от него, пока не упадет до нуля на расстоянии Range. Step и Size — это уже вторичные показатели: size — на какую величину спадает влияние при удалении на 1 клетку, step — шаг «приложения» size. Таким образом, самое сильное позитивное воздействие оказывает Mansion Dynasty, а негативное — Fort. Любое здание влияет не дальше чем на 6 клеточек.

| **Тип здания** | **Цена** | **Desirability** | | | | **Workers** | **Риск** | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | Initial | Step | Size | Range | | Пожар | Авария |
| Academy | 1000 | -3 | 1 | | 3 | 20 | 20 | 5 |
| Apothecary | 30 | 1 | 1 | -1 | 1 | 5 | 20 | 0 |
| Architect's Post | 30 | 0 | 0 | 0 | 0 | 5 | 20 | 2 |
| Bandstand | 150 | 4 | 1 | -1 | 4 | 12 | 20 | 0 |
| Bazaar | 40 | -2 | 1 | 1 | 6 | 5 | 20 | 0 |
| Booth | 50 | 2 | 1 | -1 | 2 | 8 | 20 | 0 |
| Brewery | 75 | -5 | 1 | 1 | 5 | 12 | 20 | 0 |
| Bricklayers Guild | 100 | -6 | 1 | 1 | 4 | 10 | 10 | 10 |
| Brickworks | 60 | -4 | 1 | 1 | 4 | 12 | 10 | 0 |
| Bridge | 40 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Carpenters Guild | 50 | -6 | 1 | 1 | 4 | 8 | 20 | 0 |
| Cattle Ranch | 75 | -4 | 1 | 1 | 4 | 12 | 5 | 0 |
| Chariot Maker | 250 | -6 | 1 | 1 | 6 | 15 | 20 | 0 |
| Clay Pit | 40 | -3 | 1 | 1 | 2 | 8 | 0 | 5 |
| Conservatory | 100 | -3 | 1 | 1 | 3 | 8 | 20 | 0 |
| Courthouse | 150 | 8 | 2 | -2 | 3 | 10 | 0 | 5 |
| Dance School | 150 | -3 | 1 | 1 | 3 | 10 | 20 | 0 |
| Dentist | 50 | 2 | 1 | -1 | 2 | 2 | 20 | 0 |
| Dock | 100 | -12 | 2 | 2 | 6 | 12 | 20 | 5 |
| Farms Floodplain | 40 | -2 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 0 |
| Farms Meadowland | 40 | -2 | 1 | 1 | 2 | 10 | 0 | 0 |
| Ferry Terminal | 40 | -5 | 2 | 2 | 4 | 5 | 0 | 0 |
| Festival Pavilion | 500 | 16 | 2 | -3 | 5 | 0 | 0 | 5 |
| Firehouse | 30 | -2 | 1 | 1 | 2 | 6 | 5 | 0 |
| Fishing Wharf | 60 | -8 | 2 | 2 | 4 | 6 | 20 | 5 |
| Fort | 1000 | -20 | 2 | 2 | 6 | 16 | 20 | 5 |
| Gardens | 12 | 3 | 1 | -1 | 3 | 0 | 0 | 0 |
| Gatehouse | 400 | -4 | 1 | 1 | 4 | 9 | 0 | 5 |
| Granary | 250 | -8 | 1 | 2 | 4 | 12 | 20 | 5 |
| Hunting Lodge | 25 | -4 | 1 | 2 | 4 | 6 | 25 | 0 |
| Irrigation Ditch | 8 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Jeweler | 90 | 2 | 1 | -1 | 2 | 12 | 20 | 0 |
| Juggler School | 50 | 2 | 1 | -1 | 2 | 5 | 20 | 0 |
| Library | 450 | 8 | 2 | -2 | 6 | 30 | 30 | 5 |
| Mansion — Dynasty. | 700 | 28 | 2 | -4 | 6 | 12 | 20 | 5 |
| Mansion — Family | 400 | 20 | 2 | -3 | 5 | 8 | 20 | 5 |
| Mansion — Personal | 150 | 12 | 2 | -2 | 4 | 4 | 20 | 5 |
| Mine — Copper | 150 | -12 | 2 | 2 | 6 | 10 | 0 | 10 |
| Mine — Gemstone | 400 | -12 | 2 | 2 | 6 | 8 | 0 | 10 |
| Mine — Gold | 250 | -16 | 2 | 3 | 6 | 12 | 0 | 10 |
| Mortuary | 100 | -1 | 2 | 1 | 2 | 30 | 20 | 0 |
| Palace City | 1200 | 24 | 2 | -6 | 6 | 30 | 20 | 5 |

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Palace Town | 1000 | 22 | 2 | -5 | 5 | 25 | 20 | 5 |
| Palace Village | 250 | 8 | 2 | -2 | 6 | 20 | 20 | 5 |
| Papyrus Maker | 100 | -4 | 1 | 1 | 4 | 12 | 20 | 0 |
| Pavilion | 500 | 6 | 1 | -1 | 6 | 20 | 20 | 0 |
| Physician | 50 | 2 | 1 | -1 | 2 | 8 | 15 | 0 |
| Plaza | 15 | 4 | 1 | -2 | 2 | 0 | 0 | 0 |
| Police Station | 30 | -2 | 1 | 1 | 2 | 6 | 10 | 0 |
| Potter | 60 | -4 | 1 | 1 | 4 | 12 | 20 | 0 |
| Quarry Granite | 100 | -6 | 1 | 1 | 6 | 12 | 0 | 5 |
| Quarry Limestone | 75 | -6 | 1 | 1 | 6 | 12 | 0 | 5 |
| Quarry Sandstone | 50 | -6 | 1 | 1 | 6 | 12 | 0 | 5 |
| Recruiter | 150 | -6 | 1 | 1 | 3 | 10 | 20 | 5 |
| Reed Gatherer | 50 | -2 | 1 | 1 | 2 | 8 | 10 | 0 |
| Road Block | 4 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| Scribal School | 150 | 4 | 1 | -1 | 4 | 10 | 30 | 0 |
| Shipwright | 350 | -12 | 2 | 2 | 6 | 20 | 20 | 5 |
| Shrine | 75 | 4 | 1 | -1 | 4 | 5 | 0 | 0 |
| Statue Large | 150 | 14 | 2 | -2 | 5 | 0 | 0 | 5 |
| Statue Medium | 60 | 10 | 1 | -2 | 4 | 0 | 0 | 5 |
| Statue Small | 12 | 3 | 1 | -1 | 3 | 0 | 0 | 5 |
| Stonemasons Guild | 150 | -6 | 1 | 1 | 4 | 12 | 0 | 5 |
| Storage Yard | 70 | -5 | 2 | 2 | 3 | 6 | 20 | 5 |
| Tax Collector | 75 | 3 | 1 | -1 | 3 | 8 | 20 | 5 |
| Temple | 150 | 6 | 2 | -2 | 6 | 8 | 0 | 10 |
| Tower | 350 | -6 | 1 | 1 | 6 | 6 | 0 | 5 |
| Transport Wharf | 200 | -2 | 1 | 1 | 2 | 5 | 5 | 5 |
| Wall | 50 | -2 | 1 | 1 | 2 | 0 | 0 | 5 |
| Warship Wharf | 600 | -4 | 1 | 1 | 4 | 15 | 5 | 5 |
| Water Lift | 30 | -3 | 1 | 1 | 3 | 5 | 0 | 0 |
| Water Supply | 50 | 4 | 1 | -1 | 4 | 5 | 0 | 0 |
| Weaponsmith | 120 | -3 | 1 | 1 | 3 | 12 | 20 | 0 |
| Weaver | 80 | -3 | 1 | 1 | 3 | 12 | 20 | 0 |
| Well | 5 | 1 | 1 | -1 | 1 | 0 | 0 | 0 |
| Wood Cutter | 50 | -4 | 1 | 1 | 3 | 8 | 20 | 0 |
| Work Camp | 60 | -3 | 1 | 1 | 3 | 10 | 20 | 0 |

## ИНТЕРНЕТ

Крупнейшие сайты, посвященные игре:

www.pharaoh1.com

pharaoh.havengames.com

www.geocities.com/SiliconValley/Horizon/2974/pharaoh/center.html

www.sidgames.com/pharaoh/

# PRINCE OF PERSIA 3D

Разработчик: **Broderbund Software**
Издатель: **Red Orb Entertainment**
Выход: **август 1999 г.**
Жанр: **adventure**
Требования: **P-233, 64 Мб, 3Dfx**

Графика: **8**
Звук: **7**
Играбельность: **7**
Общий рейтинг: **7**

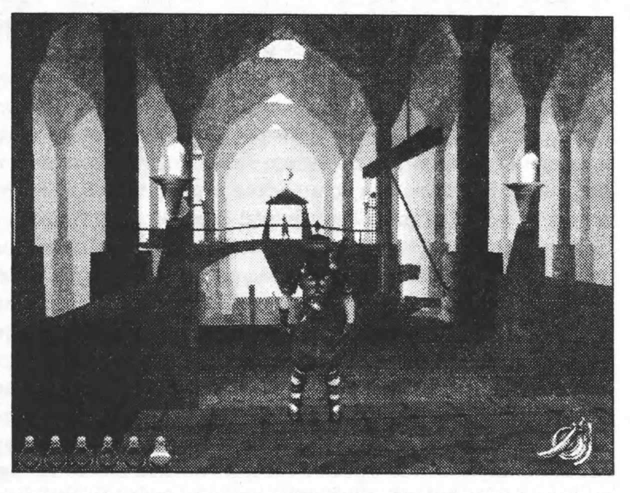
**Милая игра, не совсем заслуженно именующаяся «Продолжением»**

Бояться и ждать. Ждать и бояться. Рассматривать скриншоты под микроскопом, играя в игру «Найди десять отличий от Tomb Raider» и постоянно себе проигрывая. Надеяться, что это будет тот самый «Принц», который... Надеяться, что это не будет тот самый «томб рейдер» (с маленькой буквы, ибо — явление), который... И что ж получилось? Давайте смотреть.

Много, много лет прошло с тех пор, как Джордан Мехнер создал культовую игру начала девяностых, которая называлась, как, может быть, некоторые уже догадались (а может быть, знали?), Prince of Persia. Наряду с «Тетрисом» и «Диггером», она водилась в каждом офисе, на каждом сорокамегабайтном винчестере, в нее играли все, кроме, может быть, утомленных «Лайнезами» секретарш. Культовая игра, что и говорить. Пелевин написал по ее мотивам «Принца Госплана», в «Острове Русь» (Буркин-Лукьяненко) этой игре посвящен небольшой эпизод... Любовь народная, слава в веках — так, во всяком случае, тогда казалось. Но ничто не вечно под луной, и, если не ошибаюсь, году в девяносто четвертом нагрянула вторая часть. Нельзя сказать, что она совсем уж провалилась, но все же что-то в ней было не то, и успех предшественницы повторить оказалась не в состоянии. Наступала заря эпохи 3D, ознаменованная, в первую очередь, не менее культовым «ДУУМом», и двумерные аркады медленно, но верно отходили на заранее кем-то заготовленные позиции (в могилу с до боли трехмерным надгробным камнем и красиво текстурированными венками). Мир твоему праху, 2D, DOS и 56 Hz вертикальной [вертикальной?] развертки. Здравствуй, тотальная полигональность всего и вся, здравствуй, разрешение 1024x768x32! На этом разрешите с приступом ностальгии покончить (слышны дикие вопли, переходящие в предсмертные всхлипы) и перейти к делам насущным. Встречайте. Принц Персидский Третий, Полигональный. Прошу любить и жаловать(ся).

## ГЛАГОЛОМ ЖЕЧЬ, ГЛАГОЛОМ РЕЗАТЬ

У игры должен быть сюжет — это еще одно незыблемое правило последних нескольких лет. Разработчик, поленившийся, постеснявшийся, забывший про сюжет (нужное подчеркнуть) — плохой, негодный разработчик. Он рискует напороться на стену глухого непонимания критиков и, в конечном итоге, оснащенных деньгами покупателей. Мехнер, который на этот раз выступал в качестве консультанта, уже однажды пострадал от недопонимания, возникшего между ним и широкими народными покупательскими массами: великолепный квест «The Last Express» провалился с поистине ужасным грохотом,



погребя под собой «Smoking Car Productions». По странному совпадению, главным в этой конторе был наш старый знакомый Джордан Мехнер. Обжегшись на молоке, народ обычно принимается старательно дуть на воду, и сюжет в «Принце» номер три (Дэ) не только наличествует, но еще и развивается по ходу действия, в промежутках между уровнями, в виде роликов формата Quick Time. Между прочим, вступительный ролик — настоящее произведение искусства. И какая там девушка-ассасинка!.. Вот кого бы в главные герои... героини, а не этого товарища, у которого усы наползли на брови. Сюжет же, излагаемый в заставке, странно знаком: дворцовый переворот, злобный узурпатор, которого надо порешить, принцесса, которую надо... спасать, а вовсе не то, о чем вы наверняка подумали, — в общем, полный джентльменский набор. Классика не ржавеет.

Но вот заставка скончалась, и стражник радостно посылает наше благородное alter ego в полет. Летают принцы, к сожалению, невысоко и недолго. Нас радостно встречает чрезвычайно жесткий (до боли в носу) каменный пол. Пришло время осмотреться. Ларису нашу Крофт знаете? Ни капли не похоже. Точнее, не похож. Ни со спины, ни с лица бровастого. (Ну не бывает таких бровей! Это гример промахнулся, когда усы приклеивал.) А главное — нет у него никаких выдающихся анатомических особенностей: ни как у Тамбовской Наездницы (которой, кажется, уже икается, и на протяжении статьи еще не раз икнется), ни как у гарного хлопца из довольно старой игры Dreams to Reality, который отличался весьма рельефной мускулатурой. Обе эти игры, как известно, относились к жанру TPS, Third Person Shooter, экшн от третьего лица, хотя, простите мне эти натуралистические подробности, как раз лицо-то там видно совсем редко, все больше спину. Да нет, именно спину. В общем и целом, совершенно невыразительный герой получился. Этакий «бровеносец в потемках».

Ладно, с разбором наружности нашего принца закончили, приступим к обзору внутренностей. В смысле — его умений. Физподготовка у аристократов персидских была весьма и весьма на уровне — парень явно умеет двигать собой. В полный рост. Коня на лету остановит, в холодную реку войдет. И, что характерно, выйдет. И, как всякий персидский принц, отличается завидной прыгучестью: не напрягаясь, с места прыгает выше головы на два собственных роста. И, естественно, способен уцепиться за что угодно и удерживаться как угодно долго, изредка помахивая в воздухе затекшими конечностями... естественно, в порядке строгой очереди. Сначала левой, а потом правой. Или наоборот. Из появившихся новых умений отмечу способность передвигать предметы неограниченной тяжести на ограниченные расстояния — чтобы, например, выйти из наглухо запертой камеры или скинуть каменный блок весом где-то в тонну на раззяву-стражника (и потом обязательно попрыгать на этом кубике — крови не видно, но зато какой звук!). С душой люди подошли к открывшимся перспективам, это чувствуется.

## МОРЕ В РОЗЛИВ

Творческое наследие Мехнера надлежало переосмыслить и переложить на понятный геймерам конца девяностых язык. Язык «действия от третьего лица». А в каких жанрах

у нас самый что ни на есть экшн творится? От самого что ни на есть третьего лица? Правильно, в вышеупомянутых TPS и в файтингах.

Вот и разработчики решили сделать легкий коктейль: «Принц» в виде Tomb Raider и с драками a-la Tekken. Но в первую очередь, конечно, «Принц», да какой! Всем принцам принц! Ну что ж, беспроигрышный вариант, на настоящего «аркадника дешевого» (а родная платформа для «дополнительных» обеих игр, между прочим, Sony PlayStation, да и «Prince of Persia» в количестве двух частей весьма победоносно прошелся по территории всех тогдашних платформ) должен действовать как звонок на собаку Павлова. Слюноотделение неконтролируемое восторженное. Смешнее всего то, что обещания оказались выполнены. Но, господа и дамы, сколько в «Теккен» ни играй, у Лары все равно грудь больше. Всем крутить губозакаточную машинку полчаса. Какими бы благими намерениями ты ни руководствовался, все равно будет тебе госпожа Крофт «с элементами». Основные претензии практически к любой из подобных игр — весьма свободолюбивая камера, которая показывает совершенно не то, что нужно тебе, а то, что хочется ей; замысловатые акробатические этюды, которые приходится выделывать вместо честной стрельбы по всему, что движется и нет; а также (чур меня, чур!) вода. Ну, в данном случае к акробатике претензий нет: практически все движения, будь то прыжки через пропасть, вис над мясорубкой на руках, подтягивания — в общем, вся, не побоюсь этого слова, пластика была перенесена из двумерной части практически без изменений, разве что с легкой поправкой на трехмерность. Разве что способность пробивать потолки своим тюрбаном наш герой потерял.

Теперь — о камере. Естественно, в самые ответственные моменты ей надоедает болтаться где-то за спиной и она радостно заглядывает принцу в глаза, которые, как известно, зеркало души. Когда под тобой находится узенький карниз, с которого как раз собираешься прыгать, или готовая обвалиться плита, из глубин подсознания всплывает столько теплых слов в адрес разработчиков, что самому страшно становится — откуда что взялось? А принц летит, летит навстречу совершенно трехмерному полу... долго летит и наверняка думает о тебе не лучше, чем ты о камере.

Ну, и самое страшное, в чем можно обвинить игру с видом «от третьего лица», — любовь к воде. Плавающий персонаж в сочетании с плавающей камерой, да еще с управлением, один в один перенесенным из (вы угадали) Tomb Raider, обнаруживает нездоровую тенденцию плыть куда угодно, но не туда, куда надо. По возможности — лечь на дно, как подводная лодка, и позывных не передавать ни в какую. И если первые два уровня вода появлялась эпизодически и никому жить не мешала, то, выйдя на третий уровень, слов я не нашел и еще полчаса изъяснялся исключительно междометиями. Вода, вода и еще раз вода. Так жить нельзя!

Наконец, третья часть нашей гремучей смеси — как-бы-файтинг... Драки. На мечах, на шестах, с использованием огнестрельного лука... Красота, конечно, — страшная сила, но путать божий дар с яичницей не рекомендуется категорически.

При нажатии на клавишу Пробела камера отъезжает вбок, становясь в первую файтинговую позицию, музыка сменяется на гораздо более жесткую и ритмичную, принц достает из бездонных ножен меч — и начинается веселье. Три удара мечом, блок, возможность проводить серии ударов, наконец, просто зрелищность — мечи оставляют за собой светящийся шлейф, при блокировании искры летят во все стороны... Но не впечатляет. То ли недостаточно отзывчивое управление виновато (оно и вне боя не слишком четкое), то ли дело в противнике — обычно он просто лезет вперед, и тут уже кто первый удар пропустит. Главное — мечом размахивать, не останавливаясь. Зрелищно, но совершенно неинтересно. Ах да, еще есть лук... Ужасно неудобная в обращении штука. Нажать Ctrl, с клавиатуры (!) навестись на цель, при этом не имея возможности подвинуться ни вправо, ни влево даже с помощью стрейфа... Да и прицел периодически теряется. Не пропадает, а именно теряется, словно хамелеон, сливаясь с обстановкой.

## ...И ЕГО ДЕРЕВЯННЫЕ СОЛДАТЫ

А вот теперь мы подходим к самой-самой грустной части повествования. Я многое готов простить «Принцу» просто потому, что он местами похож на ту, десятилетней давности, игру, в нем в лучшие моменты присутствует что-то неуловимое, что-то от самого первого «Принца», и в него так же интересно играть. Но выглядит он... Сдайся враг, умри и ляг. Статичные пейзажи нареканий почти не вызывают, именно (или почти) так могли выглядеть лабиринты из первых частей в трехмерном отображении... Но все, что движется, я бы передушил собственными руками. И начал бы с главного героя, этого недотесанного Буратино с отломанным носом. Двигается он вполне прилично, можно даже заподозрить, что использовалась шаманская технология «motion capture». Но полигонов на него, да и на его противников тоже, кто-то явно пожалел. Монстры в Die by the Sword, старинной и совершенно даже по тем временам не выдающейся графически игре, и те, кажется, выглядели убедительнее этих существ с плоскими мордами и состоящими из сплошных углов. Да и соображают эти ребятки не лучше, чем выглядят: такое впечатление, что в охрану дворца в Персии набирали только лоботомированных личностей. Стоит отбежать на десять шагов от размахивающего мечом болвана, и можешь чувствовать себя в абсолютной безопасности. Видимо, они еще и слепые. И глухие. Иначе ничем такое поведение объяснить не удается.

Но страшнее всего на этом фоне выглядят записанные в readme системные требования. Минимальные, естественно. Это P-233, 8 Mb акселератор и 64 Mb RAM. То есть, может быть (и даже наверняка), пойдет и на более слабой конфигурации, но для такой графики, как здесь, еще два года назад хватало 166/4/32, чтобы все летало. А первому «Принцу», так вообще никаких акселераторов-саундбластеров не надо было.

Из несомненных же плюсов хочется отметить звуковое сопровождение. Звучит все, что должно звучать, и так, как должно звучать. И музыка соответственная. Очень удачная стилизация под восточные мотивы, а жесткая мелодия, звучащая во время боя на мечах, очень напомнила мне soundtrack к фильму Mortal Kombat.

## ДЫШИТЕ – НЕ ДЫШИТЕ

На самом деле зря это я так на игру взъелся. Это, конечно, не шедевр, но и не откровенная халтура. Но ждали-то нового шедевра от Мехнера, а получили что? То и получили, чего боялись. Tomb Raider Deluxe. Правильный TPS. Без яркой, но, к сожалению, совершенно отвлекающей от собственно игры фигуры Лары Крофт. С совершенно обезличенным героем, но с уникальной атмосферой, которую удалось перенести из оригинальной игры, правда, разбив вдребезги, да и склеив криво... но пусть лучше так, чем никак иначе. В общем, если вы никогда не играли в Prince of Persia, то у вас есть шанс соприкоснуться с остатками былой роскоши. Если же воспоминания о POP вам дороги как память, то лучше и не смотрите. Расстроитесь. Пусть лучше будет мертвая легенда, чем живой провал.

## В ОБЛИЧЬЕ ПРИНЦА

Ах, уж эти нудные приемы моего дяди! Вот уже битых четыре часа мы сидим в беседке посреди огромного, словно небесное зеркало, пруда, что в Лунной башне, резиденции визиря, его скромной обители. За двадцать пять лет все развлечения, достойные высокого сана принца, наследника престола, надоели мне до такой степени, что порой хочется бежать из дворца, пока ноги несут. Вот и сейчас я сижу на подушке, вдыхаю клубы пьянящего дурмана из кальяна дядюшки и слушаю монотонную музыку. Красивая девушка в центре зала исполняет древний танец с саблей, мерно двигаясь под звуки бубнов. Видеть уже не могу брильянты в пупках и вуаль на лицах. Совсем уже было собрался встать и покинуть залу, подышать свежим воздухом, но отец глазами попросил меня остаться — нельзя нарушать церемониал дяди. Придется потерпеть. Музыканты старались вовсю,

еще мгновение — и мелодия достигла своего апогея. Создается ощущение, что исполнители вошли в какой-то гипнотический транс: девушка орудовала саблей как заправский воин, лезвие сверкало в миллиметре от ее тела. Ловлю себя на шаловливой мысли: «Поранилась бы, что ли, хоть какое-то развлечение». Дяде однозначно надо бросать курить, меня сейчас вырвет от «твердого» воздуха — с каждым мгновением дышать становиться все труднее и труднее, а визирю хоть бы что: глаза так и сверкают под густыми бровями. Танцовщица скрылась с глаз, вероятно, опять делает очередное па: подражая пугливой косуле, прячется за колонны. Сзади какой-то шорох, будто бы дверь хлопнула, и... сдавленный хрип стражника. Красавица нашла достойное применение тому оружию, что ласкала целый час, — сабля за считанные секунды вспорола животы двум охранникам у дверей. Измена! Я выхватываю саблю и пытаюсь прикрыть слабого отца, но нападающих слишком много. И — какая досада! — мне не дают умереть смертью воина. С боков подкрались солдаты визиря и схватив меня за руки, оттащили от отца, третий пару раз ударил ногой в живот. Удар, еще удар, но тщетно — сознание покидает меня.

Очнулся я уже в камере, когда со всего маху ударился лицом о каменные плиты пола с насыпанной тонким слоем гнилой соломой. Если еще чувствую боль, значит, жив, не пришло мое время. Лучше бы визирь убил меня сразу, но, похоже, я нужен ему живым. Так я и знал, что однажды это случится. Как там мой отец? Он совсем старый и вряд ли сможет постоять за себя. Стоит мне выйти отсюда, я размозжу тыкву проклятого изменника одним ударом сабли! Осталось самое сложное — найти выход отсюда. Выход из восточной тюрьмы... разве есть слова печальнее и невероятнее эти? Но принц не склонит своей головы: думать, думать, думать...

Не камера ли это моего двоюродного прадедушки? Похоже, что она. Какая удача — стражники визиря по привычке посадили меня в «золотую» клетку, которая предназначена только для королевских особ вроде меня. Если так, то где-то должен быть секретный лаз, через который и выбрался на волю мой более удачливый родственник (в конце концов он сверг тирана и взял власть в свои руки). Будем искать. Под соломой ничего, потолок, похоже, сделан из монолитной плиты, даже самый острый клинок не найдет здесь трещины. Остаются стены и решетка. Последняя отпадает, потому что охранники беспрестанно ходят взад-вперед по коридору. Ура, одна из плит стены поддалась моему слабому нажатию и довольно легко вошла в в стену, словно скользнув по пазам. Я на свободе! Почти. По малознакомым коридорам (я не особый любитель тюрем и пыток) будем двигаться вперед и искать выход. Оттуда уже во дворец и в Лунную башню изменника. Трепещи, злодей! Змею ты не сумел задавить, и она ползет к твоему ложу, чтобы вонзить отравленные зубы мести в горло и навсегда успокоить жадную душу.

Ладно, пора в путь, время идет. Сейчас я вижу небольшой лаз налево, а там поднимусь наверх, на следующий уровень. Отец когда-то показывал мне общий план тюремных лабиринтов, но мне тогда хотелось есть, а не разглядывать бумаги. Но что-то в голове все равно осталось. Прокравшись мимо коридора (а вдруг там охранники), я оказался у клети узника, судя по всему, проведшего здесь не один год. Еле шевеля губами, он что-то неслышно прошептал и опустил бессильно голову. Что-то сказал про меч, он мне посоветовал найти меч — без него я всего лишь слабый человечишка. Я сам знаю это, и не надо мне напоминать. А за совет спасибо. Пойду дальше. Шум шагов гасился низкими потолками, и я не опасался быть услышанным. Несколько поворотов, и я оказался в душевой. Судя по устойчивому запаху пота и ароматам мужских миазмов, я нашел место отдыха охранников. (Как же тогда охранники пахнут, когда они еще не мылись? Если что, буду искать их с помощью носа.) Зажав нос рукой, я обошел все помещение, но ветвь оказалась тупиковой — ни одного выхода. Хотя можно попробовать нажать выступающую на несколько сантиметров плиту у стены. Пробую. Ага, это открывает шлюз и пускает воду в небольшую ложбинку. Если откуда-то в душевую проникает вода, то и я найду выход. Например, наверху. Подтянувшись на руках, я легко залез на водосток (дают знать по-

стоянные тренировки) и, нагнувшись, протиснулся в небольшое отверстие. Жаль, туфли тряпичные намочил, теперь они будут хлюпать на каждом шаге. Вперед! Еще часто я буду подбадривать себя этим восклицанием.

Что здесь? Подземная река за несколько сотен, а может, и тысяч лет продолбила в скале себе дорогу, причудливо вымывая крупинки гранита. Естественная анфилада была немного доработана, и через пропасть перекинулся ветхий деревянный мостик. Темнота, едва разгоняемая факелами, не позволяла рассмотреть все в этом зале, поэтому мне пришлось прыгать в холодную, очень холодную воду и, переплыв на правый берег, рассматривать достопримечательности оттуда. Теперь я весь мокрый, а в этих пещерах с затхлым воздухом ничего не стоит подхватить какую-нибудь болезнь, к тому же шансы покрыться плесенью тоже слишком велики. Чтобы действительно не заболеть, мне придется хорошо попрыгать и побегать. Снова подтянувшись на скалистом уступе, сдирая ладони в кровь, я оказался перед тем самым мостиком, о котором уже говорил. Да, дерево сгнило еще до моего рождения, но если быстро пробежать по нему, может быть, что-нибудь и получится; в крайнем случае, просто упаду с большой высоты в воду. Надо же, удалось пробежать, обошлось без трагедий! Отсюда обзор лучше, и, привыкнув к почти полной темноте, мой глаз различил где-то уровнем выше красное мерцание факела. Лезу туда на свой страх и риск. Летать, как птица, я не умею, но прыжок с разбега мне всегда удавался очень хорошо. Настало время применить это умение, ведь только так я смогу допрыгнуть до нужного мне места. Интересно, а как здесь ходят обычные люди, неужели тоже все время прыгают?

Следующий уровень, кажется, бескрайней тюрьмы. Коридоры ее, пропахшие маслом факелов и страхом узников, сдавливают грудную клетку и мешают дышать, ощущение постоянного сужения их рождает боязнь идти вперед. Я слышу голоса, довольные и сытые. Это охранники, а у меня ни меча, ни палки, чтобы продержаться дольше секунды против их ятаганов. Не надо отчаиваться раньше времени, когда-нибудь я расскажу своим внукам об этом увлекательном, черт побери, приключении. Что делать, что делать?! Остается попросить прощения у всех родственников и бежать на верную смерть. Риск — удел всех царственных особ, иначе бы они не получали столь высоких титулов.

Повернув за угол, я на полном ходу чуть не врезался в толстого охранника, мирно шагавшего по своим делам. Еще секунда, и он бы заметил меня, но я посмотрел наверх и заметил — о счастье! — деревянные перекрытия, до которых мне не составило труда допрыгнуть. Стараясь не скрипеть досками пола, я аккуратно прошел прямо над головой охранника и... О Аллах, бутылка! Наш придворный доктор Хадиб Аль-Рашид Аль-Садиб предупреждал меня, что я не протяну долго, если буду каждый день выпивать по несколько бутылок. Хоть я и выгляжу здоровым, но печень немного пошаливает; хорошо, что вам не видны желтые мешки у меня под глазами. «Алкоголик», — так обозвал меня премудрейший целитель. Но бутылка, оставленная кем-то бутылка... Неужели я пройду мимо? Откупорив крепко засевшую пробку, я вдохнул неизвестный аромат напитка и... какой-то дурман, стены вокруг заплясали и разошлись в глупой улыбке. Яд! Меня отравили, сыграли на моей слабости. Прошла секунда — еще жив, две секунды — даже хорошо себя чувствую, да и руки нормал... Где мои руки?! Не может быть, я невидим! Хм, а не воспользоваться ли этим? Спрыгнув вниз, я показал неприличный жест ничего не подозревающему охраннику и наступил на плиту, открывающую решетку в другом конце коридора. Не удержался и похлопал стражника по плечу, тот в ужасе обернулся, вытащил саблю, но, никого не увидев, пробормотал молитву и побрел дальше. Видимо, с перепоя он. Хватит озорничать, возраст уже не тот, да и отца надо спасать. Побежал я к решетке, так услужливо открытой, миновал еще одного охранника и оказался рядом с решеткой. Обидно, что действие напитка стало ослабевать и я моментами становился снова видимым. Быстрее, поторопимся, пока меня не застали стражники. Что это? Засохшая кровь возле решетки нагнала какие-то печальные мысли о моем предшественнике, но помогла

разглядеть хорошо замаскированную ловушку: железные шипы, выпрыгивающие из пола при малейшем касании. Не беда, перепрыгну их, и все.

Убежать от охранников не так уж и сложно. Когда верну себе трон, прикажу провести полную проверку и уволю всех этих жирных увальней. Мысли о благе государстве не покидали меня даже в эти страшные моменты опалы, значит, я стану хорошим государем. Выкрикнув девиз, я пошел дальше. Страшно, но надо. А вот и первая развилка: почему бы не пойти налево? «Потому что не пойти», — сказал мне внутренний голос, и я пошел направо. Голос никогда не ошибается, как компас. Поднявшись по ярко освещенной лестнице, я оказался в складском помещении: всюду ящики. За одним из них мерцание, всего лишь голубые искорки, но я понял нутром, что это еще одна бутылка. Скорее всего, это заначки моего любимого деда, старого пьяницы, промотавшего полкоролевства. Его любимая жена (но не моя бабушка) постоянно пилила султана за бесконечную выпивку, и тот нашел мирный способ наладить отношения: спрятал бутылки по всему дворцу и, совершая обходы, пригубливал из всех по очереди. Хороший компромисс. Выпью и я немного — одежда все еще не просохла, и от холода меня берет дрожь. Ух, крепкая, зараза! Немного пошатываясь и разговаривая сам с собой, я пошел дальше, миновал подъемник — хитроумное изобретение Великих Персов — и спустился в самый низ. Может, где-нибудь здесь есть выход на чистый воздух. Хмель выветрился из головы, едва я увидел, что мне предстоит пройти (пропрыгать) бесчисленное количество деревянных навесов. Не беда, я справлюсь, ведь в конце... эх, далек этот конец.

Еще один кровожадный стражник — как только увидел меня, сразу схватился за саблю, но и я не промах: прыгнув на него, увернулся от лезвия, едва не задевшего ухо, и метнулся в проход слева. Не желая догонять меня в узком коридоре, охранник вернулся на свое место, а я пошел дальше и оказался точно над ним. Убить, значит, меня хотел?! Выпустить мне кишки, отрезать уши и выколоть глаза, поиздеваться над беззащитным мертвым телом хозяина... Что это я? Увлекся; ладно, кажется, я нашел способ разделаться с хорошо вооруженным противником. Скину-ка него ящик, наполненный товарами из Вавилонии, похоже, там гири для тренажерного зала. Подкатив огромный короб к самому краю, я хорошо прицелился, и тяжелый груз расколол череп ничего не подозревающему воину. Выживает хитрейший. Потом я уже спокойно, спустился вниз и поднял никому не нужный меч. Глаза с укором смотрели из-под ящика на мародера, т. е. на меня. Теперь предстоит долгий путь обратно; минуя все те же препятствия, я должен добраться до развилки. Хорошо, что за спиной болтается меч: с ним душе спокойнее, но вот прыгать неудобно — тяжелые ножны то и дело бьют по спине.

Враги лезут из всех щелей как тараканы. Размахивая мечом, я сумел почти без потерь (только рукав порвали) обезглавить тупую стражу. Мне надо было вовремя брать уроки фехтования, вот всегда так: сначала меняешь уроки на гарем, а потом жалеешь об этом. Выживу, — трактат напишу на эту тему в назидание потомкам. Надо же, ящик на колесиках! Подкатив его к лебедке и подняв вверх, я узнал, что содержимое бутылок может не только забирать годы, но и прибавлять их, восстанавливая силы и даже увеличивая их намного. Полезная вещь. Открыв дверь при помощи рычага, я проник в странную комнату: оскалившаяся пасть красной морды хищно улыбалась, глядя в никуда. Охраняет решетку; интересно, как она действует? А вот и ответ... Стражник, еще не ведавший о моем присутствии, засунул в пасть руку и поднял таким странным образом преграду. Сейчас он уйдет, и я тоже попробую. А вдруг это ловушка? Надо чем-то предохранить руку, будем искать. Начнем с той маленькой шкатулки на лавке. Подняв ее, я долго искал дырку для ключа (ключа все равно нет), потом отказался от идеи открыть ее и пошел в единственную неизведанную комнату — среднюю. Ого, так это и есть та самая известная по всей стране камера пыток, дом родной Абдулы — Мозгососа! Представив себя в одном из этих чудных аппаратов, стоящих вдоль стен, я поежился. Вот и решение: достал из кармана упорную шкатулку и положил в тиски черепołома, после чего повернул рычаг на стене. Раздался

хруст кости и дерева — ларчик просто открывался. Внутри него лежал немного покореженный тисками золотой браслет — то, что надо. Надев его на руку, я вернулся к пасти и бесстрашно засунул руку в черную дыру. Когда потайной механизм начал сжимать руку, скажу честно, мне стало очень страшно, но потом это неприятное чувство прошло. Проход открыт. Прошептав благодарность Аллаху, я шагнул навстречу очередному воину. Нелегкая битва, и после нее мне поможет только парочка дедушкиных бутылок.

А в это время (как мне рассказывали позже) новоявленный султан требовал от моего бедного отца, чтобы он выдал мою сестру за сына визиря. О вреде инцеста тогда еще не знали. Султан, может быть, был бы и рад отдать свою дочь замуж, но говорили (никто не видел), что жених — урод, каких еще поискать надо. Конечно, заботясь о благе государства, султан отказал своему брату, чем привел его в неописуемое бешенство.

Вернемся к моей бедной персоне, затерянной среди бесчисленных коридоров тюрьмы. Еле переставляя от усталости ноги, брел я, о чем-то задумавшись, по туннелю, как вдруг яркий свет на мгновение ослепил мои глаза, и спустя секунду стрела, пущенная сверху, вонзилась рядом с ногой. Еще одна — увернулся, третья и последняя вошла в миллиметре от головы. Тайный лучник, потерпев поражение, скрылся и оставил меня одного, и теперь можно осмотреться. Итак, передо мной огромный бассейн с красиво подсвеченными «колоннами», слева я вижу разрушенный деревянный мостик, а справа... Да, иду направо, кажется, здесь безопаснее. Ошибочка вышла: едва завидев меня, очередной стражник тотчас поднял мост, и выход оказался отрезан. Чутье подсказывает, что здесь можно обойтись хорошим луком и парочкой стрел: если удастся попасть в рычаг крепежного механизма, то через минуту я буду на другой стороне. Ладно, вернусь к противоположному мостику и попробую что-нибудь сделать с ним. Например, разбежавшись, прыгну, со всей силы оттолкнувшись ногами. Сработало, теперь на самый верх, к тому месту, откуда предположительно и стрелял в меня убийца. Разбежался... я же на Востоке, здесь нет прямых путей: дорогу мне перегородил механизм, постоянно сталкивающий на шипы. А что если я попробую спрятаться в углу, пока куб выдвигается, а потом, как только он зайдет обратно в нишу, прыгну еще выше? С первого раза вряд ли получится, поэтому главное — не забывать о крутящейся внизу смерти. Мгновение мне показалось часом, пока я одним глазом приглядывал за плитой, другим выверял расстояние до верха. Но все получилось почти идеально, и я завершил свой путь парочкой прыжков. И так прыгал до тех пор, пока не уткнулся в стальные решетки, стоящие на пути.

Немного походив вокруг да около, я придумал план действий: становлюсь рядом с дальней кнопкой, одним шагом назад нажимаю и быстро бегу ко второй, минуя ее на большой скорости; не останавливаясь, буквально прорываюсь через обе решетки. Уф, лук дорого обошелся. Бедняга стражник даже не подозревает о том, кто у него стоит за спиной. «Эй!» — уронив лук, воин оборачивается и, не удержавшись на краю пропасти, летит вниз. Неожиданность — это хорошая тактика. Мне осталось вернуться обратно к бассейну и поднять стрелы. Им я нашел применение, с первого же раза попав в механизм опускания двери. Еще в самом начале, только выбравшись из камеры, я предупредил (мысленно) визиря, что не ждать ему от меня пощады. Сейчас же ощущение того, что мое проклятие исполнится, наполняло все тело. Я готов.

Пройдя по мосту, я натолкнулся на нескольких стражников, сопровождавших мою сестру. Через мгновение они исчезли за какой-то дверью. А может, это и не сестра, я вообще-то не очень хорошо вижу, но проверить стоит. Первым делом осмотрел нижний этаж и нажал там кнопку, открывающую непонятно какую дверь, потом поднялся наверх и, подумав, повернул налево, где едва не погиб на шипах, высовывающихся из-под мозаичных плит комнаты. Чистое везение, причем не в первый раз. Так не может долго продолжаться, и мне придется внимательнее смотреть по сторонам в поисках чего-нибудь смертоносного. Поднявшись наверх, мне опять пришлось оросить руки кровью ни в чем не повинного охранника; единственное оправдание — он первый напал. Напал-то он,

а мне потом виру выплачивать родственникам. Да, не добил я его, надо было добавить по шее, а тут увлекся коридором и не заметил, что еще живой страж нажал плиту, уничтожающую все деревянные перекрытия верхнего этажа. Будем выпутываться, прыгать, маневрировать. Конечно же, выход в самом конце, можно было даже не проверять близлежащие дырки (там бутылка, если надо!). Начинаю потихоньку понимать психологию древних строителей. Я не знаю, положено чистокровным принцам двигать шкафы или нет? Если нет, то я погибну здесь же от голода и холода, если подвину, то я не принц. Что делать? Ладно, пока никто не видит, подвину это громоздкое сооружение, но совсем чуть-чуть, и останусь настоящим принцем.

Встав на четвереньки, я прополз в открывшуюся дыру; крысы, совсем меня не пугаясь, сновали туда-сюда в поисках пищи. Чтобы не стать ею, я убрался оттуда как можно скорее. Ага, дырка в потолке — вот там и выход. Воспользовавшись каким-то сундуком в качестве подставки, я сумел допрыгнуть до края отверстия и, обламывая свои красивые ногти о камень, залез наверх. Нелегок был путь наверх, но какой вид открывается отсюда! Например, охранник с оскаленным лицом, бегущий навстречу. Махнув мечом пару раз, я делаю его улыбку шире, а жизнь короче. Восточная шутка. Наполнив колчан стрелами, я нажал плиту, и одна из огромных шестеренок закрутилась. Но этого мало, мне нужно привести в действие сразу две. Думай, думай, принц. Кажется, решение есть. Натянув тугой лук от плеча, я с трудом прицелился в охранника на противоположной башне и спустил тетиву. Она запела гимн смерти и пустила сверкающую молнию через пропасть — это мне так в тот момент показалось. Пробив череп стража, крепкая стрела унесла душу. Тело грузно упало на пол, надавив нужную мне плиту. Ворота, поглотившие девушку, открылись, а мне оставалось лишь спуститься вниз и войти победителем в новые покои дворца.

Тир, это настоящий тир. Лучник, стоящий где-то вдалеке, пал жертвой магической стрелы, только тогда я рискнул спуститься к воде и умыть разгоряченное беготней лицо. Не мешало бы и руки отмыть от корки засохшей крови. Больше здесь делать нечего, я снова поднялся наверх и внимательно осмотрел ящики. И здесь ничего привлекательного, но вот маленький уступчик рядом с ними... Ага, если я пробегу по нему, то вполне смогу перепрыгнуть через воду и зацепиться руками за край полуразрушенной лестницы. Сказано — сделано. Едва не вывернув суставы, я умудрился схватиться за небольшой выступ, благо пальцы сильные. А на самом верху мне досталась бутылка в награду; выдержанный напиток, то, что надо бедному путнику. Подкрепились, и снова в путь. Я не привык подолгу засиживаться на одном месте. Поднялся на лифте (отсюда видно лучше) и через минуту очутился на небольшой весельной лодке, НЕ один. Компанию мне составил один премилый молодой человек, весь закутанный в дорогие материи и с ятаганом в руке. Он, наверное, убийца. Я не успел спросить его; думаю, даже если и успел, тот бы не ответил. Вот так, орудуя веслом и мечом, я оказался в красивом островном городе. Точнее, это было похоже на задний двор крепости, что-то вроде неприступного дока. Дальше плыть некуда, поэтому мне пришлось во второй раз вымокнуть, окунувшись в холодную воду. Доплыв до каких-то державшихся на плаву ящиков, я вылез на поверхность, и тут же струи холодного ветра превратили меня в дрожащего младенца, практически заморозив тело. Едва передвигая ноги, которые стали тверже дерева, я подошел к небольшому ящику. И только там заметил, что очутился я не на том берегу, на который хотел попасть. А единственный путь — это через надворотную площадку. Воспользовавшись ящиком, я запрыгнул на цепь с крюком, оттуда переполз на деревянный настил и немного передохнул. Становилось все холоднее. Рычаг так и просился, чтобы его повернули; потом что-то закрутилось, завертелось. Прыгнул на люльку — получилось, потом на проезжающий мимо ящик — тоже получилось, а оттуда недалеко и до противоположной стороны пристани. Дворец Султана, родной дворец, и никакая охрана меня не остановит, потому что я почувствовал запах крови.

И началось! Я вспоминаю эту часть моего приключения как что-то невообразимо скучное, занудное и неинтересное. Центральный вход во дворец оказался переполненным ловушками и непонятными механизмами. К тому же на каждом шагу попадались охранники. Но если кто-то захочет повторить проникновение, то слушайте внимательно. Сначала я пробежал под подъемным мостом и увидел по бокам небольшие комнатки, в которых незамедлительно повернул настенные рычаги (сначала в левой, а потом и в правой). Это привело к опусканию огромного моста. Не обольщайтесь, не все здесь так просто: чтобы дойти до моста, мне пришлось согнуться в три погибели и проползти под ржавыми лезвиями, то и дело вылетающими из стен. Преодолев это препятствие, которое, судя по всему, остановило много народа, я с некоторым трудом вскарабкался на наклонную поверхность моста и оттуда спрыгнул в небольшое углубление в стене, которое оказалось почти замурованным окном. Особого труда протолкнуть огромный камень в дырку не составило, поэтому совсем скоро я вдохнул ароматы ночной Персии в тронном зале. Можно было бы даже искупаться в бассейне, но какой-то назойливый стражник без перерыва пускал одну стрелу за другой с высокой точки. Чтобы не спеша разобраться в своих мыслях, я пристрелил мешающего лучника и только тогда начал искать выход. Он, как всегда, оказался перед глазами, и оттого был неприметным. Нужно было всего лишь задвинуть большой ящик, стоящий у стены, в специально предназначенную для него нишу. Утяжелив таким образом грузило моста, я добился нужного мне положения этой неустойчивой махины. Но снова пришлось что-то выдумывать: просто так меня во дворец никто пускать не хотел. Не по мосту, так над ним — это тоже выход. Например, если забраться по боковине моста наверх и оттуда запрыгнуть на стену, то я обязательно попаду в окно, в котором виднеется фигура прогуливающегося охранника. Вперед!

Да спалит Иблис его душу! Пять шагов, и вновь я в том самом злополучном зале, правда, уже наверху. Чтобы попасть к противоположному выходу, мне пришлось поднапрячься и выполнить кое-какие акробатические трюки, и не скрою, что они получились очень хорошо. Представляете: раскачался на брусе, потом со всего маху, пролетев пару метров, уцепился за веревку и уже с нее прыгнул на твердую поверхность. И все это на высоте около десяти метров.

Вот так... Заглянув в окно, я был приятно удивлен встречей с новым охранником — он, видимо, давно поджидал с шашкой наголо. Ничего, это не проблема, а проблема была впереди, когда я содрал кожу с рук, с разбега прыгая на канат из плохой пеньки. Как проехался по нему немного, так и содрал все ладони до мяса. Найти бы где-нибудь воду чистую, тогда можно было бы перевязать раны. Эх, мечты, мечты... На мост надо прыгать, а не жаловаться всем подряд на свою судьбу.

Так... Дворцовая библиотека... Припомнив план цитадели, я сориентировался: может, не совсем точно, но нахожусь недалеко от покоев отца. Ему требовалось всего полчаса времени, чтобы дойти до книгохранилища и выбрать что-нибудь почитать на ночь. Не знаю, сколько понадобится мне, чтобы пройти все это расстояние с запущенной после дворцового переворота защитной системой. Пыль Знаний щекотала ноздри, и я с большим трудом удерживался от того, чтобы громко чихнуть; как тут вообще мудрецы целыми днями сидят? Внезапно от пола отделилась и медленно поползла вверх махина, инженерное чудо современности — скользящая по спирали вверх-вниз летающая лодка. Створки на потолке отошли в стороны, как диафрагма, и пропустили неуклюжее сооружение. Если удастся добраться живым до этого агрегата, считай, что и Визирь недалеко. Думаю, книгочей в углу поможет мне, отвлеку его и расспрошу о выходе. «Хм, любезнейший, не подскажете ли, как мне найти выход из этого Хранилища, богатства, коего, несомненно, известны по всему миру?» Польщенный таким обращением, мудрец зарделся и по-доброму улыбнулся в ответ, после чего поведал о трех секретных дверях, только забыл он, за какой из них именно находится выход, а за какой — смертельная ловушка. Мо-

им первым желанием было послать его самого проверить это, но потом все-таки пожалел старичка и пошел в... левую. На первый взгляд, полка как полка: на полу полукруглые царапины, видимо, ее чаще всех открывают, попробую и я.

Живой, дышу, отлично, тогда поднимусь на лифте, он должен привезти меня куда-то в район второго зала библиотеки. Здесь хранится крупнейшая коллекция свитков откровенно эротического содержания, что ни книжка — то новые вариации. Открыл я тут недавно парочку, думал, что может удивить персидского принца, грозу всех гаремов и публичных домов. Скажу честно: был в шоке, просидел всю ночь с широко открытыми глазами. Да-а, Восток — страна, продвинутая в этом плане... Не желая задерживаться здесь, пошел к противоположному дверному проему, откуда было лучше всего (мне так показалось в тот момент) прыгать наверх по книжным полкам. Еще один злобный «эротоман» притаился за углом: остудив его пыл парочкой метких стрел, я повернул непонятный рычаг и едва-едва успел запрыгнуть на промчавшуюся мимо платформу. Кажется, попал в тупик, назад пути уже нет, будем пытаться что-то придумать; по крайней мере, хотя бы делать вид, что думаешь, а на самом деле в безысходности вертеть головой. Вот оно! Метод сработал: я заметил трухлявый канат, болтавшийся под потолком, вполне крепкий, чтобы выдержать мой вес. С места прыгнул на него, ух, раскачивает-то как! Еще пару раз так же мотанет из стороны в сторону, и меня начнет тошнить прямо на книги — пора прыгать от греха подальше. Минуя несколько ничем не примечательных полок и канатов, очутился я у двери с непонятным свечением по периметру, словно племя светлячков внезапно вспорхнуло в одночасье с насиженного места и мельтешило у огня. Странно, даже не буду пробовать ее открыть: могу с полной уверенностью сказать, даже без внутреннего голоса, что здесь все магически заминировано. Стоит сунуться, и можно прощаться с какой-нибудь конечностью или, еще хуже, с жизнью.

Пойду другим путем — по шатким полкам наверх, так, кажется намного безопаснее, тем более что чутье подсказывало о наличии там важной для меня вещи. Она, родная, стоит себе спокойно и переливается желтым цветом, отражая факелы на стенах. Незнакомая этикетка: так, посмотрим: Месопотамия, сорок три оборота, и маленькими буквами внизу — прыгучесть. Была — не была, попробую, такой мне еще не попадалось во дворце. Стоило пригубить дурно пахнущую жидкость, как тело наполнилось свинцом, потом тяжесть куда-то исчезла, унося с собой и мой вес; я стал не тяжелее воздуха, кажется, оттолкнусь легко от пола и взлечу к самому потолку... Придется поторопиться, а то вдруг действие снадобья закончится где-нибудь посередине прыжка. Спустившись с ящиков к магической двери, я заметил площадку, висевшую посередине зала, но даже с магией не допрыгнуть до нее отсюда, пришлось лезть наверх (уже с другой стороны двери). Слава Богу: как пушинка, мое тело перенеслось через пропасть и аккуратно приземлилось на помост. Не теряя времени, снова подпрыгнул точно вверх и уцепился руками за широкую металлическую цепь, подтянулся и оттуда уже попал на нужный мне механизм — летающую машину из библиотеки. Прошло несколько минут, но лодка и не думала двигаться дальше вверх; может, она магическая? Нет, просто на корме ее спрятался небольшой рычаг, за который я и не преминул дернуть. Ух, желудок подкатил к горлу и меня чуть не стошнило: резкий рывок, и пол, быстро набирая скорость, рванул к куполу — пренеприятное ощущение.

Через минуту щелкнул запор, машина остановилась: какое-то новое помещение, похоже на чердак библиотеки, я здесь не бывал еще. Сильно пахнет пылью и скисшими от времени и сырости пергаментами. Видимо, уборщики досюда уже не доходят, нагоняй им устрою, а то мало ли: какой-нибудь дорогой гость попросится в библиотеку — конфуз получится. Такое ощущение, что за мной наблюдают... легкий звон металла о плиту пола выдал молодого человека больших размеров. Он прятался за полками, но стоило мне сту-

пить на территорию чердака, как тот выскочил из засады и обнажил огромный топор черной стали. Видимо, пытаясь снести царственную голову с одного удара, воин с рыком прочертил дугу лезвием, но промахнулся, дав тем самым мне время вытащить свое оружие. Теперь посмотрим, кто кого. Продолжая наступать, противник без устали размахивал своим грозным топором, атакуя то слева, то сверху, оттесняя меня к стене. Не знаю, как, но найти брешь в железном вихре получилось, и мой клинок вспорол живот стражнику, окрасив одежды багряной кровью. Вытаращив от удивления глаза, топорник, теряя равновесие, покачнулся и упал на спину, не остановившееся еще сердце продолжало выплескивать жизнь из раны. Жуткое зрелище; я отвернулся и, пытаясь не слушать предсмертного хрипа, быстро побежал в единственную открытую дверь.

Добрался до внутреннего дворца, осталось пересечь длинный мост, и тогда окажусь уже в своем родном доме, где все знакомо. Не успел ступить на плиты небольшой площадки, как мне навстречу побежал воин, размахивающий копьем, но его жизнь оборвалась слишком быстро даже для того, чтобы он сумел осознать это. Вытерев клинок об одежду убитого, я переправился на другую сторону. А вот тут пришлось изрядно напрячься и поработать не только руками и ногами, но и серым веществом в голове. Ситуация такая: в небольшой комнате, состоящей из двух ярусов, есть максимальный набор инструментов уничтожения (гильотина, вертящиеся лезвия и пр.) и две кнопки, открывающие соответственно две решетки. Задача, в принципе, проста: успеть нажать две плиты своим весом и прыгнуть через пропасть так, чтобы тяжелые чугунные решетки не прихлопнули вас, как муху. Вот что я придумал: забираюсь на верхний ярус, становлюсь спиной к кнопке и... делаю шаг назад, быстро-быстро бегу вперед, падая вниз (неважно, что пятки сильно отбил), после чего аккуратно оббегаю первые лезвия и жму вторую кнопку, через гильотину наверх, там, не останавливаясь ни на секунду, прыгаю через пропасть. На все про все, как я посчитал, должно хватить секунд 35, после этого ворота закрываются и все приходиться повторять заново. Не буду вам рассказывать, через какое количество попыток я сумел переправиться на другую сторону, Принцу не положено унижать себя публично. Вернемся к моему путешествию. Забравшись по канату на самый верх, я сумел не только вытащить саблю, чтобы убить охранника, но и помахать ею минут десять. Сильный правитель из меня получится. Не дав себе времени отдышаться, побежал дальше и попал, представьте себе, под пресс. Меня отжать хотели, как какую-то гнилую гроздь винограда, но я тоже не лыком шит: мгновенно нашел лазейку в стене — кусок казавшейся прочной стены легко пошел по пазам вглубь и открыл скрывавшийся за ней выход в другую, более безопасную комнату. А еще в этой комнате обнаружился небольшой рычаг. Стоило мне взяться за него, как что-то под потолком взвыло, заработали тайные механизмы, загремели цепи — видимо, подняли решетку... Надо вернуться и посмотреть, а то вдруг что-нибудь ценное упущу. Хм, все выходы перекрыты, замуровали! Идти-то некуда, кнопки, открывающие решетки, находятся за ними. Что делать? Кто виноват? Надо восстановить в голове весь лабиринт, может, где-нибудь вспомниться лазейка... Так и есть: вернувшись к тому месту, где я пересекал пропасть, прыгая с канатом, посмотрел вниз и узрел решение проблемы — бассейн. Недолго думая, прыгнул вниз с двадцатиметровой высоты в воду. Зря не подумал: приближающаяся со скоростью метеора вода оказалась на ощупь тверже базальта, вошел в нее, как обух топора входит в дерево, отбил себе при этом очень важные детали, до сих пор перед дождем побаливают. Зато оказался невероятно близок к выходу.

Перешагнув через еще один труп (ими воистину устлана вся дорога за мной), очутился я в купальне султана: повсюду бассейны с теплой и холодной водой, канализация — в общем, вода. Как же мне захотелось омыть измученное прыжками и битвами тело в приятной морской воде! Но залезать в резервуар мне пока не хотелось, вместо этого просто переправился на другой берег и побежал к башенке. Опытным взглядом заметил небольшое углубление сразу у входа справа, точно — потайная кнопка, принесшая, кста-

ти, мне пучок отличных стрел. Вперед, теперь с арсеналом, способным уложить на расстоянии ста шагов половину армии Визиря. Но до финальной битвы еще очень далеко; по крайней мере, сейчас от нее меня отделяла пропасть с канатом. Преодолеть ее удалось, хорошо разбежавшись и покрепче схватившись. Черт, ноготь сломал с этими кульбитами. У вас пилки не найдется? Я просил пилку для ногтей, а не шипы, выскакивающие из пола. Обогнув их и почему-то содрогнувшись от ужасающего вида, проверил дорогу впереди. Ничего страшного, лучше всего будет залезть на небольшую башенку в комнате справа, но будьте внимательны! В первый и последний раз за это приключение я пощадил человека. Не то чтобы очень благородный и человеколюбивый, просто заметил в нише второго, более опасного врага. Минуя обоих, умудрился без сдачи крови нажать кнопочку на самом верху, останавливающую насосные механизмы. Пока не знаю, зачем это все нужно, но просто так кнопочки, да еще и под охраной, на стены не вывешиваются. Вернусь-ка назад к главному бассейну и проверю, все ли там в порядке.

Да, отлично, вентиляторы, перекачивающие канализацию, остановились, поэтому дворцу в самом скором будущем грозит настоящий потоп, а мне это дает возможность проникнуть в недоступные помещения. Заодно искупаюсь. Надышавшись предварительно и расширив тем самым легкие, плюхнулся солдатиком в теплую расслабляющую воду. Не теряя времени и драгоценного кислорода, поплыл по туннелю вперед, а на развилке повернул направо. Свет в конце туннеля не заставил себя ждать, и хорошо, потому что глаза уже начали выскакивать из орбит, а во рту стало нестерпимо солено от крови из прикушенной губы. Самая страшная смерть — от удушья... и моего палача, пожалуй. Опять загадки, снова мозги напрягать, нет ничего хуже этого. Еле-еле догадался, что если символ над кнопкой совпадает с символом над дверью, то они взаимосвязаны, вот так. Применив все правила логики, я нажал кнопку напротив выхода и не ошибся — она «пропустила» меня вперед, где тотчас же появился потайной факел-рычаг. Нашли чем персидского принца напугать! За полукруглыми створками спрятался бандит с двумя большими ножами, сразу приступивший к шинкованию моего тела, просто мясник какой-то. Получив в меру достойный отпор, он полег смертью храбрых у моих ног и освободил проход в небольшую комнатку с каменным алтарем.

Взгромоздившись на него с ногами, случайно заметил ловушки вдоль края дыры, в которую собирался влезть, видимо, ангелы хранители берегут. Минуя шипы, я выполз в небольшом зале с видом на мост и парочку солдат, охраняющих его. Хе-хе, вот стрелы и пригодились, даже если солдаты и видели меня, то сделать уже ничего не могли. Острые молнии впивались в тела не знающих куда бежать охранников, и через минуту наступила тишина. Когда убиваешь, радуешься, а потом наступает момент раскаяния, и нет спасения от муки адской. Не время сейчас об этом думать: так можно и до конца не дойти, мысли мешают, займусь ими на старости лет. Итак, я остановился на прыжке, да-да, на прыжке, совершить который мне стоило пары поседевших волос и вывернутых рук. Представьте себе: с разбега прыгаю в пропасть, пролетаю в свободном полете несколько метров и вижу стремительно приближающуюся стену. Смертельно больно ударился об нее коленками, как ноги оторвали, вообще их тогда не чувствовал, но вся боль оказалась в плечах. Одна рука повисла плетью, пока не вправил ее, а вторая вроде цела осталась. Еле выполз на мост и несколько секунд лежал, уткнувшись лицом в нагретый камень, боль отходила вспышками. Никогда, слышите, никогда я не сделаю чего-либо похожего, плевать на царевну и Визиря, я не могу так больше. Начинается истерика, с этим делом пора завязывать. Поднимайся на ноги, быстро вставай и иди вперед, только вперед! Внутренний голос, тебя я тоже уже ненавижу.

Выдвинув подъемный мост, молча побрел дальше; впереди никого не видно, значит, можно не напрягаться. Совершив таким образом почетный круг по замку, я очутился

снова у того места, где убил человека с двумя ножами (ниндзя), как раз там открылась новая дверь справа. Поднявшись на лифте довольно высоко — на пару этажей, не меньше, снова воспользовался веревками. Проболтавшись на них и окончательно повредив руку, очутился над комнатой с тремя кнопками. Здесь ничего, кроме вазы красного мрамора, не отзывалось на мои попытки подвигать или сломать, поэтому пришлось сбросить посудину вниз. Аккуратно скользнув, она приземлилась точно на кнопку, плотно вдавив ее в пол. Последую-ка я за ней. Чтобы не разбиться, спустился на руках, мне показалось так наиболее безопасно. Плита с квадратом позволила поднять упорную решетку за углом и выпустила на Арену, где меня уже поджидало прекрасное создание. Да, мне пришлось убить девушку, ту самую, с брильянтом в пупке и острой саблей в руке, сообщницу Визиря. Если бы не тот факт, что она хотела получить мое сердце, я, может, и не стал с ней связываться, но вид блестящей сабли у горла заставил забыть обо всех приличиях. Она — достойный противник. Обыскав карманы мертвой, но все еще очень красивой девушки, нашел фляжку с красным вином. Подкрепив большим глотком силы и нервы, я пошел дальше не оглядываясь, ибо знал, что сзади ничего, кроме смерти, от меня не осталось.

Очередной мост на пути к главным палатам дворца был пересечен без происшествий, зато потом началось такое! Перед самым носом упала тяжелая решетка, чуть не отдавив пальцы на ногах, какой-то сумасшедший стражник прицепился сзади. Охранника можно и отогнать, но вот как справиться с замком? Если принца не пускают в дверь, то он свободно войдет через окно: никто в Персии не имеет права что-то скрывать от глаз особы королевской крови. Я так и поступил: залез в окно, тихо-тихо, чтобы никто не услышал, спрыгнул на широкий карниз и побежал наперерез ошеломленному моей прыткостью врагу. Взмах мечом, практически не останавливаясь, бегу по направлению к башне, но и тут ловушка: колдун, телепортировавшись к замку, сумел-таки перекрыть дорогу. Ничего-ничего, и тут справимся, главное — не терять набранного темпа. С этой мыслю я вскарабкался на левый бортик и перемахнул на небольшой внутренний дворик, украшенный пальмами и колоннами. Оттуда на маленький приступочек, потому что, как мне показалось, до широкой дорожки я бы никогда не допрыгнул, даже с разбега, даже пьяный. Итак, мое состояние — отличное, месторасположение — внутренние помещения дворца, похожи на складские. Пододвинув небольшой ящик в башне, пролез незамеченным в широкое окно, а там добраться до замка решетки не составило никакого труда.

Воспользовавшись открытой дверью, попал, наконец, в коридор, ведущий куда-то к выходу. Ага, зеленая бутылка на карнизе, почитаем: водка, первый сорт, урожай прошлого года, разливочный комбинат Сулеймана. Не знаю я такого человека, который бы не отравился водкой Сулеймана, ее даже во дворце иногда вместо яда используют; говорят, что фабрикант добавляет в нее «для вкуса» мочу самки верблюда и пару растений, чтобы отбить сильный запах. Отложу-ка я лучше бутылочку подальше и пить не буду, несмотря на сильную жажду. Впереди ожидает такой прыжок, что надо сохранить голову свежей; аттракцион впечатляет, прямо дух захватывает: прыжок на канате через смертоносные шипы, исполняется в первый и, скорее всего, в последний раз. Продолжаю, перед самой дверью убил еще одного и полез вверх по лестнице, после какой-то неприметной развилки меня уже ждали. Думали, наверное, что с подарками к ним иду, как бы не так. В общем, пробился к лифту без потерь и взлетел наверх, после чего чуть не провалился обратно вниз на раздвигающейся лестнице. Решение подсказала обстановка помещения: на другую сторону перебраться можно было, уцепившись руками за вытянутую металлическую люстру, а потом, перебирая конечностями, медленно двигаться вперед. Вот так. В этих коридорах хорошо ловить и уничтожать толпы захватчиков. Бежит такая орава и вдруг исчезает: ни крови, ни криков, ни трупов — замечательно! Башня зовет своей громадной неприступностью, манит закрытыми дверями; я, как заколдованный, не обращая внимания на холодную воду,

нырнул в канал и поплыл, быстро загребая руками, пытаясь таким образом немного согреться. После водных процедур обсушил платье, раскачиваясь на веревочке, будто приманка для мух на кухне, и убил непонятного мужика с двумя тесаками. Кто же их, таких кровожадных, рожает? Впрочем, не будем о любителях убивать, сами с усами. Все, я внутри.

Доки. Пахнет плесенью и водорослями, иногда ветер приносит на сильном крыле аромат рыбы, смешанный с едкой солью. Меня, с утра ничего не евшего, начинает выворачивать, еще не хватало разболеться животом посреди вражьего стана. Теплое небо, так нужное мне, улыбнулось, и жить стало чуть-чуть легче. Это небо — как твои глаза: постоянно меняющийся серый цвет с искорками оттенков неизвестных мыслей; небо, такое большое и слегка равнодушное, потому что вечное. Красавица моя, когда же я увижу тебя, солнышко?

От мерных мыслей меня отвлекли два человека с подозрительно хитрыми лицами. Они быстро шли мне навстречу, размахивая мечом и дубинкой: тут я все понял, не теряя времени на объяснения, развернулся и побежал, да-да, побежал. Точнее, залез на ящики и оттуда по карнизу обошел охранников. Перепрыгнув решетку, я огляделся и понял, что это конец: идти некуда, а враги так и наступают на пятки. Надо бежать вперед, решение точно где-то там, воплощено в бутылке: магически изменив свою внешность, я свободно прошел мимо толстого охранника и... черт, столкнулся с допельгангером. Но тот не обратил на меня никакого внимания, позволив взять ключ и умножить силы очередным пойлом. Вот так работает охрана Визиря! Вернуться к решетке оказалось немного проблематично, потому что магия перестала действовать и заклинание личины спало, заменила его сталь меча. Не скажу, что меня ждало за решеткой, это надо пережить, а по рассказам — не то, не то. В общем, очутился я на крышах рыбацких хибар, ползание по скользким скатам которых никакого удовольствия не доставляло. Что ж, все мы иногда попадаем в те места, где не нравится, но если нет терпения, то нет и удачи. А она была совсем недалеко — в лице дедушки с флейтой. Я шел вперед, достигнув каменного здания с обрушенной крышей, попробовал спуститься по ветхим деревяшкам вниз. Удалось... засадить занозу в ладонь, впрочем, спуститься тоже получилось. В полу канализационный люк, этого еще не хватало! Лезу вниз, в темноте бесконечное количество раз спотыкаюсь о бугры и камни. Монстр! С ними легко и инфаркт получить. Всех перебью! Помыв руки в бассейне, я зашел в темный проход и, перепрыгнув через неприметную яму, воспользовался дедушкиной флейтой — заколдовал веревку и, как заправский факир, залез по ней наверх.

Вдалеке парил воздушный шар ренегата, вот туда я и отправлюсь, чтобы отомстить ему за девушку и отца, за то, что заставил меня убивать ни в чем не повинных людей. Пытаясь не замочить тапочки, преодолел небольшое расстояние, бесконечное количество раз прыгая по плавающим доскам, а оттуда уже доплыл до охраняемой пристани. Держите меня вдесятером! Теперь ты никуда не денешься, злостный похититель. Не может быть! Кто-то сумел предупредить Визиря о моем приближении, и шар, величаво сверкая в лучах полуденного солнца, рванул в небо. Нет!!! Не соображая ничего, я прыгнул вслед за ним.

Фортуна на моей стороне, одиноко свисающий канат хлестнул по лицу и руки сами схватились за него — рефлекс самосохранения. Подтянувшись, перелез через бортик и оказался в пасти врага, почти в прямом смысле этого слова. Солдат слева! Нет, какой-то раб, ошибочка вышла. Убрав меч, я подошел к напуганному моим появлением человечку и расспросил о «посудине». Тот почти ничего не сказал, видимо, сильно ему появление мое отдалось, просто посоветовал залезть на ящики. Попробую, не впервой. Стоило мне высунуть голову из люка, как к ней подскочил кто-то с палкой и попробовал сыграть в гольф. Удар получился неудачный (для него), я выскочил из дырки и отрубил ему сначала руки, потом ноги и голову, которые его же палкой скинул за борт — в назидание будущим врагам.

А они не заставили себя ждать: то ли решили мстить за убиенного товарища, то ли просто не видели драки. Малыш, вооруженный суковатой дубиной, двигался слишком медленно, чтобы попасть по мне. Конечно, и он не смог прожить дольше минуты. Где, в каких землях Визирь набрал таких больших ребят? Кнопочка открыла деревянную дверь, за которой пряталась бутылочка (видимо, гигант хотел отпраздновать победу). Очень предусмотрительно — после битвы всегда приятно промочить горло. Наверх, мне надо наверх; голова уже слегка кружилась, поэтому я покрепче уцепился за канат. Упасть с такой высоты было бы ошибкой, наверное, я даже до земли не долетел бы, растворился в большом облаке. Еще один гигант! Не простой — после смерти он рассыпался на тысячи огоньков и исчез неведомо куда, значит, без магии не обошлось. Оборона с каждым шагом становилась сильнее, а силы медленно утекали, продержаться бы до конца. Оказавшись внутри небольшой башни, я переговорил с худым стражем, и он был со мной не согласен, чем заслужил смерть. Скажу честно — техника его владения оружием была на высоте, первый достойный меня противник. Опять хитроумные механизмы — понаставили везде, а ты сиди и разгадывай способы их действия. Драться надо, а не думать — это мое личное мнение. Конечно, я покривил душой, загадки немного отвлекали от бесконечного размахивания мечом, что давало мне немного времени отдохнуть и продумать план наступления. Преодолеть Систему получилось, уравновесив своим телом огромные весы и совершив пробежку, а потом уже ничего не стоило запрыгнуть на конвейер, доставивший тело дорогого принца на верхнюю точку первого уровня воздушного шара.

Я запрыгнул в среднее окошко и пошел дальше, назад пути уже нет. Особенно после того, как я нажал на небольшой рычаг. Он освободил мне дорогу к очередному монстру с дубиной и новым «весам». Такое ощущение, что я попал на рынок гигантов: сначала обвешивают, потом бьют, пробуешь убежать — все равно бьют. Но через мгновение я получил шанс отыграться, и ничего не подозревающий гигант был уничтожен мною выстрелом из пушки в упор (для этого мне пришлось немного повернуть ее при помощи кнопки и рычага). Чувствуется приближение к цивилизации: дерево постепенно сменяет металл, лифты становятся быстрее, а полы изящнее, но не такие прочные, как раньше, — все норовят провалиться под ногами. Заглядевшись сменой обстановки, я и не приметил, что попал в «гимнастический зал», прыжки стали так же часты, как и дыхание, а неловкое движение сулило смерть или, в лучшем случае, серьезную травму. Особенно хочу отметить пару катающихся на полозьях ящиков, с ними я больше всего нервов и времени потратил. Но ничего, до следующего лифта дотянул. Садист наш Визирь, другого определения к нему я найти не смог. Вы когда-нибудь прыгали на лопасти очень большого вентилятора? Нет? Тогда можете считать, что жизнь была прожита зря, — незабываемое ощущение кружащейся головы, сильного ветра и желания прожить еще немного. За углом меня, не успевшего оправиться от продувания, ждал самый сильный гигант из тех, кого я успел увидеть и отправить на тот свет, громила почище пирата Садагира будет: мускулы вот-вот порвут кожу и одежду, для такого парня и двойных лезвий не жалко. Тем более что мне пришлось ими воспользоваться в последний раз, сейчас расскажу, почему. После смерти последнего брата-переростка я потянул за безобидный рычаг, торчавший так скромно из стены, а результат был очень впечатляющим — комната в одну секунду перевернулась верх ногами, причем так неожиданно, что я выронил все оружие и оно с прощальным свистом полетело к земле. Не отчаиваться, еще столько нового впереди! В данном случае — наверху, куда я и полез.

Итак, командный центр, сердце всей этой опутанной канатами машины. Первым делом решил испить водицы из фонтана и нашел там заржавевший ключик. Не приучен я оставлять вещи лежать просто так, поэтому поднял его, обтер и сунул за пазуху — когда-нибудь пригодится. Конечно, от стражи им не отмахнешься, но замок вскрыть можно.

Кстати, о страже: минуя ее на большой скорости, я забежал в караульную и поднял, о счастье, копье — грозное оружие в умелых руках. Более уверенным шагом — все-таки не с зубочисткой иду — пошел дальше, мимо вентилятора наружу. Вот лучник, заметив меня издалека, начал не торопясь выпускать одну стрелу за другой, как в тире, а я бегал подсадной уткой взад-вперед перед ним, безуспешно пытаясь добраться до укрытия. Но он дождался — копье пробило горло, а мне достался лук. Становится жарко, видимо, я где-то рядом с машинным отделением, едва доносится с ветром ухание гигантских механизмов. Задерживаться долго там не стал, все ползком-ползком, и обошел опасный участок. Дорога не петляла и вывела меня в столовую, а потом и в местную оранжерею. Не обращая внимания на блеяние белых овечек, я подбежал к фонтану и залез на непонятную конструкцию из толстых металлических свай. Не поверите, но и здесь кто-то оставил недопитый сосуд с очень знакомым запахом. Прыгучесть! Что-то очень не хочется подробно описывать мои скачки от уровня к уровню, от моста к мосту, тогда все слилось в один зеленый ковер и, честно говоря, я мало что помню, чувство полета заставило забыть обо всем и наслаждаться высотой. В итоге мое перелетное тело забросило в самую верхнюю башенку красного цвета, где, уже обретя тяжесть тела, мне пришлось лезть по длиннющему канату, и знаете куда? В газовую камеру! Я, правда, человек не самый глупый, быстро смекнул что к чему и закрыл единственную дырку, через которую мог поступать газ, ящиком. Свежее решение, тем более что так удобнее залезать на движущуюся платформу. Как все продумано и логично! Но то, что я увидел через минуту, заставило мгновенно забыть о порядке Мироздания — катапульта! Неужели мне придется лезть туда и запускать себя в качестве снаряда? Я не тренировался, даже не думал, что придется сделать такое. А пришлось, другого выхода не было. Один раз повернув ее для точности прицела, я сел в плетеное гнездо и зажмурил глаза. Свист ветра в ушах и глухой тычок телом в парусину баллона воздушного шара — приехали. Враг близок, как и гроза, стремительно несущаяся с севера. Черные облака дрожали водяными студнями, а молнии ежесекундно пропарывали их тело, выплескивая струи на иссохшую землю, сейчас скрытую во мраке. Холодно. Воздушный шар, резко дернувшись, столкнулся с одной из небесных громадин и закричал, изгибаясь в огненном вихре.

Все горит, от удушливого дыма не скрыться, он повсюду, пропитывая одежду, цепляется за волосы и дерет горло. Если не поторопиться, можно поджариться, и тогда уже никакая принцесса не нужна будет, поэтому первая цель сейчас — поиск спассредства или что-то вроде этого. Добежав до того места, где стоял страж, я перемахнул на внутренний круг при помощи болтающейся веревки и залез наверх по канату, который должен был вот-вот заняться пламенем, в самую сердцевину башни. Наконец-то я встретился лицом к лицу с источником всех бед — монстром, сыном Визиря. Мощное тело венчала голова тигра, глаза грозно блестели желтыми звездами из-под густых бровей. В руках меч. Началась схватка, победа осталась за мной; злоба, рвущаяся наружу, помогла пробить защиту врага и нанести несколько сокрушительных ударов. Противник схватился за грудь и, в беспамятстве отступая назад, свалился за борт. Кажется, все. Но почему нет радости в душе, ведь я только что победил Зло, собственноручно перерезав ему горло и сбросив в пропасть? О Боже! Гигантская птица взмыла в воздух и полетела прочь от терпящего крушение шара, на ее спине сидел живой сын Визиря. Видимо, он зацепился за какой-то канат и выпил оздоравливающее снадобье, после чего спешно эвакуировался. Я прыгнул за ним, но промахнулся и камнем полетел в Тартар, все пропало.

Я уже умер, попал в другой мир, где необычайные краски неба смешивались с обломками строений, крутящихся по странной орбите. Никогда не думал, что рай будет именно таким. Нет, погодите, я же чувствую боль, могу потрогать себя за лицо, значит, еще не бесплотный дух. Я жив! Не знаю, где нахожусь, но жив, а значит, найду выход. Главное —

все время идти наверх, внимательно следить за исчезающими плитами под ногами и нацеливаться поточнее, куда прыгать. В стремительной пляске пол меняет очертания и формы, как в калейдоскопе. Если я сумею добраться до Храма, что чернеет вдалеке, то наверняка найду там какие-нибудь полезные сведения. И животный мир здесь совсем другой, не такой, как на Земле: обезьяны, летающие женщины... Единственное сходство наблюдается в наличии агрессии к моей личности. Тут и так трудно, еще всякие гады под ноги лезут. Нет у них сострадания. Итак, я добрался до островка с динамо-машиной больших размеров и, соответственно, большой мощности. В воздухе пахло озоном, волосы на голове становились дыбом еще задолго до моего приближения к механизму. Попав на диск главного генератора, я умудрился избежать попадания под электрическую дугу, потом, быстро перебирая ногами, плюхнулся в бак с водой. Сильный водоворот закрутил меня и вынес совершенно в другом месте, вроде все похоже, но что-то не так. Ага, я с другой стороны агрегата! Что же это такое блестит в беседке? Я вообще натура любопытная и не пропущу шанса слазить за чем-нибудь необычным. Мои усилия были вознаграждены по праву: в руках я держал огромный драгоценный камень весом в полкило, за такой на черном рынке килограммов триста золота отвалят, весь запас Персии. Что-то знакомое, как будто это уже где-то видел. И только вернувшись назад к гигантской статуе, я вспомнил: в руках у меня был левый глаз Хранителя, который сейчас косо смотрел сверху с немым укором. Ладно, ладно, конечно, я не присвою чужого. Вставив кристалл в глазницу, ваш герой освободил синюю птичку и вернул зрение каменному господину. Такие вот дела, кстати, в награду получил хороший меч, пригодившийся через несколько секунд, — подрезал им крылышки одной барышне.

Куда теперь? Наверх, скажу я, и не ошибусь, потому что в этом мире есть только одно правильное направление. А путь нелегок, взять хотя бы Лабиринт — не один волос поседел в моей шевелюре, пока ходил я по узким кирпичикам. Слава Богу, в башне можно будет отдохнуть и привести себя в порядок. Не приходилось ли вам уменьшаться в размерах? Знаете, после этого большого приключения мне стало скучно жить, я испытал все, что может представить человеческий разум, и не осталось ничего нового. Короче, я случайно попал под действие уменьшающего аппарата, что тоже не просто так произошло. Благодаря этому мое тело свободно прошло через замочную скважину, в обычной жизни через которую не пролазил даже палец. Вспомнил: не обошлось здесь и без перемещения мебели — с полки не получалось допрыгнуть, поэтому пришлось ставить мостик. Но вот я снова на воле и готов принять немного живительной жидкости из бутылочки ярко-зеленого цвета. Недалеко я уже от родины, если и здесь нахожу спиртное в углах. И опять бегу в Храм. Там неугомонный принц встречается с тремя валькириями, но не очень позорно избегает схватки, после чего оседлывает синее создание с крыльями. Сказка продолжается.

Я-то думал, что птичка донесет меня до принцессы, а она, своенравная скотина, приземлилась на непонятной скале. Тут холодно, снегу навалило... Чтобы еще раз я подчинился животному, да никогда! А нам все выше, и выше, и выше. К одинокому черному замку, может, там кто поможет...

Сначала я ориентировался на водопад, потом, переправившись через него по палке, стал поглядывать на первую башню. Странное же это место: непонятные ворота, которые закрыты, ледяные статуи — прямо Стоунхендж вместе с Бермудским треугольником. Искать ответы я направился в здание, оттуда дышало теплом растопленного камина (перед входом кто-то обронил в углубление скалы куриную ножку, съесть я ее не рискнул, но с собой взял — мало ли). Когда я говорю «мало ли», значит, через мгновение нахожу применение найденному предмету, так и сейчас: мясцо пригодилось в качестве приманки для крыс — утяжелителей кнопочной плиты. Открыв таким хитроумным способом дверь, я лицом к лицу столкнулся с непонятной образиной, явно не пускающей меня к очагу. Любо-

пытство взяло вверх, и я все-таки добрался до странного пламени. Ух ты, да это же производитель магических стрел! Взяв одну, я вернулся к закрытой решетке на улице, побродив там с полчаса, окончательно продрог и шутки ради запустил заколдованную стрелу в ледяную статую. Эффект оказался очень неожиданным: лед растекся голубыми струями и перед моими глазами оказался человек в годах. Поблагодарив за столь необычное спасение, он отпер ворота и выпустил меня на волю. Были бы все тут такие хорошие, я бы уже давно сидел дома с любимой, а тут приходиться бегать, резать, прыгать. Не обращая внимания на посиневшие пальцы и сведенные ноги, я брел к цитадели, попутно отогреваясь, точнее, подогреваясь алкоголем в охранных башенках у самого входа (жизнь!). Не встретив особого приема со стороны защитников крепости, я свободно прошел внутрь и остановился у входа в канализационные стоки. Храбро нырнув в голубые воды (вот дурак был, сейчас ребенка сделать не могу), доплыл до противоположного берега и вылез, отряхиваясь, как старый кот, на сухое место. Прямо надо мной был обрушенный мост — сразу видно, что по нему уже никуда не пройдешь. Я поступил хитрее: опустив шлюзовую заглушку на водопад, перекрыл сильный поток, потом, аккуратно ступая по скользким камням, перешел на другую сторону вдоль стены. Вот так-то, а вы говорите: «купаться».

Недолго длился мой триумф: пытаясь включить свет в темном коридоре, случайно нажал какие-то кнопки, после чего из нефа на меня кинулся монстр крикливо-голубой раскраски. После смерти он оставил мне только одну бутылочку, и ничего больше. Заклинание Feather Fall (легкое падение). Не подойдет ли оно для спуска со стены? Может быть. Добравшись вплавь до обрыва, перекрестив пальцы на руках и ногах, прыгнул в черную пропасть. Как с парашютом, медленно и комфортно. Спустившись вниз, знаете, что я сделал в первую очередь? Правильно, полез наверх, срывая ногти на обледенелых карнизах, полз я по почти отвесной скале в поисках своей милой девушки. Вот до чего доводит нормальных людей любовь! Но, в конце концов, не удержался и рухнул в искрящийся поток, подхвативший избитое тело, как пушинку, и потащивший его в неизведанный туннель. Если он начнет сужаться, то наверх никогда уже не выбраться, лучше я сразу схвачусь за камень и выберусь на сушу. Не получилось, что ж, ждем другую возможность... а-а-а... полет прошел успешно, зацепление за мост совершено. Черт, стоило бы мне на секунду замешкаться, и все километры пройденного пути коту под хвост. Этот день — одна большая удача. Перебравшись через еще один, но уже не такой опасный водопад, я попал в замок Визиря. Охрана долго упиралась и не хотела пускать меня туда, требовала документы, справку о родстве и прочую ерунду. Я предъявил меч, и они успокоились.

Финальная битва не за горами, это чувствуют все, поэтому схватки стали более опасными и кровавыми — бились не за себя, а за Визиря. Бедненькая моя девочка, куда же они запрятали тебя? Потерпи еще немного, скоро я обниму тебя, и мы исчезнем из этого жестокого мира. Комната сменялась сотнями точно таких же, оскаленные пасти давно слились в одно злобное лицо, по которому я полосовал саблей; силы на исходе. В конце концов я очутился в пещере из красного базальта, полностью восстановив здоровье большой бутылью, приготовился к чему-то опасному. Просто так, я уже заметил, в цитадели ничего не лежит. Очередная головоломка: в этот раз с кристаллами, проводящими Открывающие Лучи. Стоит направить такой луч на дверь, как она тотчас же распахивает створки. Но запустить эту машину получилось не с первого раза. Через ход справа я попал в небольшое ответвление с круглым залом и комнатой непонятного назначения с дырой в никуда посередине. В ней-то и таилась разгадка всей хитроумной кристаллической системы. В синеватой дымке мне удалось разглядеть металлический стержень, вполне пригодный для хватания. Понимаете, я стоял перед очень серьезным выбором: если прыгну и сумею ухватиться, то обратно путь уже заказан, а вдруг там ничего больше нет, так просто — декоративный «отросток». Чтобы удостовериться в правильности своей догадки, еще раз обошел все доступные помещения, облазил, обнюхал каждый уголок. Выхода нет. Только в дыру. Постояв немного перед пропастью, я набрался храбрости и прыгнул; железный прут

мелькнул перед глазами, но ладони сами схватились за ржавую его поверхность. Успокоившись, к огромной радости заметил отводной туннель, допрыгнуть до которого удалось, предварительно раскачавшись на стержне и подсобив канатом. Кнопка.

Я заплакал, когда увидел знакомые шипы в том месте, откуда безрассудно прыгал в пропасть. Тот поступок граничил с самоубийством, но риск оправдал себя: в круглом зале опустился вниз прибор непонятного назначения, который удобно было использовать в качестве подъемника на второй этаж. Преодолев небольшое препятствие (не теряющее от этого своей смертоносности), воспользовался ящиком, чтобы залезть на третий ярус, где повернул самую важную кнопку, активизирующую Луч. Теперь оставалось самое легкое: вернувшись к кристаллу, я просто шел по лучу, ярко освещавшему коридор. Во втором зале, пользуясь все той же кнопкой, изменил направление основного потока света и открыл новую дверь, скрывавшую за собой ловушку под названием прыжок-шипы-канат-шипы-прыжок. Миленькая комбинация, но и цель достигнута была немаловажная: в новом зале находился выключатель большого конвейера. Воспользовавшись им (извините, что я так кратко, но после такого длинного рассказа в горле начинает першить, кушать очень хочется, да и еще кое-куда не мешало бы сходить; в общем, я заканчиваю) пересек довольно быстро очередную бескрайнюю пропасть и выдвинул из капсулы новый кристалл. Не обошлось и тут без маленькой кнопочки. Ура, я, как никогда, близок, чувствую запах шерсти врага. Быстро — ноги сами несут меня — возвратился в главный зал, тот самый, с первым кристаллом, и повернул всю конструкцию на девяносто градусов, как раз так, чтобы открылась до сих пор запертая дверь. Луч, рассекая темноту, воссоединился со вторым кристаллом, и дверь в Тронный зал медленно скользнула в сторону. Эх, последнее препятствие — охранный магический пол. Никто, кроме меня и сына Визиря, не знает волшебной комбинации, сейчас замок разрушен, сынок убит, поэтому я могу спокойно показать вам ее.

| | | | |
|---|---|---|---|
| | | 11 | |
| | | 10 | 9 |
| | 6 | 7 | 8 |
| 5 | 3 | 4 | |
| | 2 | | |
| 1 | | | |

Каждая клетка обозначает плиту пола, а цифры на них — очередность наступания, и не дай Бог промахнуться: огненный смерч в секунду пожрет тело, оставив лишь горстку пепла. Все, я достал меч.

Солнышко! Этот изверг, животное, приковал мою возлюбленную к огромной шестеренке, вращение которой рано или поздно должно было принести смерть красавице. Ее нежное тело сомнется между большими зубьями беспощадной машины. Надо спешить. Подбежав к хохочущему монстру, я попытался воткнуть лезвие прямо в горло, но Тигр лишь немного отклонился корпусом в сторону, и мой удар пропал втуне. Несколько минут продолжалась игра в кошки-мышки: я атаковал, враг легко парировал, изредка пробуя и мою защиту. Время уходит, красное марево закрыло пеленой мои глаза и, очертя голову, бросился всем телом на сына Визиря — бешенство взяло вверх. Не ожидав такого удара, монстр сделал несколько ошибок и сталь, наконец, достала его. Кровь хлынула из разверзнувшейся раны. Рано праздновать победу — недобитый зверь достал из-под полы красный пузырек с магической жидкостью, плоть на глазах затянулась и мрачный смех прогремел, заглушая шум машины в зале. Высоко подпрыгнув, Тигр исчез на верхнем ярусе. Тогда мне пришлось убрать меч и воспользоваться цепью; не давая даже времени вылезти на площадку, враг пошел в атаку. Дальше отступать некуда: или он, или я.

# REVENANT

Разработчик: **Cinematix**
Издатель: **Eidos**
Выход: **октябрь 1999 г.**
Жанр: **RPG/action**
Требования: **P-233, 32 Мб, рек. 3D-уск.**

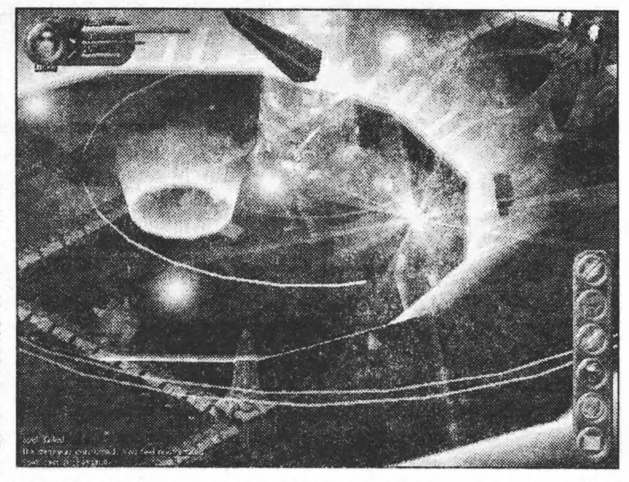
Графика: **9.6**
Звук: **9.5**
Играбельность: **9.7**
Общий рейтинг: **9.6**

**Она прошла как каравелла по высоким волнам... То ли RPG, то ли Action**

Revenant — весьма своеобразная игра. Во всем, начиная от сюжета и графика и кончая музыкой и управлением, чувствуется свежий подход. Мы видим не просто сплав всех интересных находок из первой десятки самых популярных игр в стиле «давай, Билл, отсюда возьмем эту, а оттуда — ту фишку». Здесь все необычно, как я уже говорил, неожиданно, и при этом логично... Как, вы думаете, будет драться безоружный воин, оказавшийся в теплой компании противников? Правильно, если он не зеленый новичок, то изобразит «Мортал Комбат» с его кулачными боями, ударами в прыжке и бросками через себя. А теперь представьте такую сумасшедшую картину в «правильной» игрушке вроде Baldur's Gate — сложно? А вот в «Ревенанте» ни капельки!

Чтобы в этом убедить вас, я пускаю нечто вроде потока сознания (уж лучше это, чем занудное перечисление всех «фич», за которыми не чувствуется самой игры!), собственно говоря, иначе о зрелищности и драйве сражений рассказывать очень трудно. Итак, представляю только один из эпизодов серии «это может случиться и с вами»... Голем резко подсекает главного героя, тот падает на колени... Каменная тварь немного разбегается и со всей силы пинает парня как какой-нибудь футбольный мячик. Тот отлетает метров на десять, пару секунд явно приходит в себя, с трудом встает и, размахивая в стиле Конана двуручником, снова кидается в бешеную атаку. Несколько быстрых разворотов, блок, мгновенный перекат вбок (радостная мысль — «мастерство не пропьешь!») и подлый, но проверенный временем удар ногой. Голем поражен показанной наглостью, он пытается что-то сделать, но для него уже все кончено. Герой эффектным жестом вытягивает руку, и с его ладони слетает огненный шар. Заклятье попадает в голема, и сила взрыва настолько велика, что даже отбрасывает тяжеленную «живую» скалу немного назад. Я быстро меняю герою меч на булаву, подбегаю к ошеломленному врагу и наношу нехитрый удар в живот. Тварь сгибается ровно вдвое, но я распрямляю ее вторым, молниеносным, ударом — голем падает на землю, но находит силы немного приподняться...

Все это не выдумки или фантазии, а простое изложение того, что происходит у меня или у вас на экране монитора. Просто оцените происходящее на экране, а потом поймите, что все происходит «не просто так», а при детальном и полном учете характеристик и развитости навыков (намекну, что за внешней аркадностью при небольшом изучении явственно проглядывает серьезная ролевая начинка). В чем еще прелесть «Ревенанта»? При очень зрелищных сражениях и по-настоящему продвинутой системе боев управление максимально легкое. Все нужные клавиши выстроены в ряд в левой части клавиатуры, а передвижение и повороты делаются мышкой с правой стороны. Но даже если геймеры, самонадеянно считающие «Диабло» самым лучшим ролевиком всех времен и народов, не разберутся с различными ударами, то все равно они смогут без напряжения пройти иг-

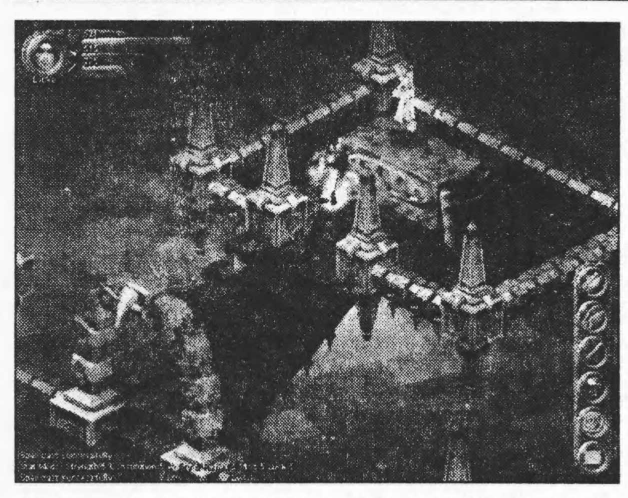


ру от начала и до конца. Во-первых, никто не мешает закупаться напитками для восстановления маны (золота-то у вас по самое горло!) и угощать всех недругов огненными шарами вкупе с молниями. Заклятья-то применяются простым нажатием клавиши, проще не бывает! Во-вторых, управлять героем можно только мышкой, тогда удары наносятся с помощью ее левой кнопки (как в «Дъябло»). Другой вопрос, что тип удара будет выбираться случайным образом, и не факт, что выпадет самый лучший для ситуации удар. С другой стороны, даже «неправильный» удар не настолько критичен для исхода боя. Тут все устроено иначе — результаты сражения в основном зависят именно от оружия, доспехов, опытности, навыков и характеристик. Именно из-за этого «Ревенант» больше тяготеет к ролевикам, как ни странно звучит это для человека, который стоит за спиной играющего и явно наслаждается происходящими на экране сражениями. Блоки, перекаты, комбо, фаталити и все прочие аркадные приятности служат сугубо для зрелищности процесса. Представьте себе, что можно не только одолеть мощного врага, но сделать это красиво — вот в чем истинное удовольствие для утомленных нарзаном геймеров. Я сам никогда не думал, что буду поддерживать такие вещи в игре, которая тяготеет к такому консервативному жанру, как RPG. Но приятно же, это действительно цепляет (плющит, колбасит) и привлекает в кровь все новые волны адреналина.

Правда, после выхода «Ревенанта» обидно, что в том же супернавороченном «Диабло-2» всевозможное богатство в управлении и тактике боя будет ограничиваться приевшимися мышиными щелчками. И это мнение не отдельно взятых авторов, а многих посетителей посвященных игре форумов.

Музыка явно подчеркивает выбранный разработчиками стиль «темной фэнтези». Все пасмурно, грустно и трагично. Так, наверное, и должен чувствовать себя «вернувшийся» в страну, где все считают его проклятой нежитью. В замке варлорда ощущается какой-то тяжелый и неизбежный рок, нависший над героем. Пещеры известны капающей с потолка водой и отзвуками далекого эха. Руины наполнены какими-то перекликающимися стуками. Даже в городе играет на удивление печальная и спокойная музыка... Боевые, даже агрессивные мелодии можно услышать только в реальности демонов — это легко объяснить, ведь герой принял могущество темного артефакта Nakranoth и от него стал стократ злее и задиристее. В реальности музыка явно настраивает на мысли о нелегкой судьбе ревенанта и не только не отвлекает от яростных сражений, но даже как-то подыгрывает им. Не знаю, как такое достигается, однако это есть. Знаете, здесь нет такого ощущения нелепости, как в Homeworld, когда мельтешат десятки истребителей, игрок лихорадочно разворачивает армады фрегатов и эсминцев, и все это под нарочито неторопливые классические композиции.

Теперь звуки. Очевидно, что есть какой-то предел в реалистичности и крутости звуков, выше которого разработчикам не прыгнуть. Это графике в играх еще ой как далеко до той картинки, что предстает перед глазами в реальном мире. Звуки же с недавних пор почти сравнялись с теми, что мы можем услышать в действительности. Посему мне остается только сказать, что звуки в «Ревенанте» есть, а некоторые не только есть, но и дей-



ствительно хороши. Разработчикам явно удалось предельно натурально сымитировать предсмертный хрип наемника — это запомнилось.

Чтобы вы случаем не подумали, что, хваля игру за множество классных вещей, я в то же время закрываю глаза на недостатки, спешу поделиться наболевшим. Итак, начнем с начала. Дабы успеть выпустить проект до выхода «Диабло-2» (а шумиха вокруг него просто убила бы продажи «Ревенанта»), разработчикам пришлось отказаться от массы классных идей — довести их до ума они просто не успевали. Судите сами, чего нет... В одиночной игре убраны все, за исключением одного, луки — вволю пострелять из них удастся только в мультиплейере. Очень обидно видеть в редакторе карт с десяток изукрашенных луков и массу различных стрел (простые, огненные, магические и пр.), которые вы в одиночной игре никогда не увидите. Убраны и факелы, хотя они тоже есть в редакторе. Нет возможности скрытно подкрасться к врагу и перерезать ему горло или просто прикончить ударом ножа в спину. В добавление ко всему также предполагалось, что по мере продвижения по сюжетной линии к вам будут присоединяться помощники-NPC: воин-ветеран, трусливый маг и девушка-убийца. Они остались в одиночной игре, но только в качестве собеседников; правда, в мультиплейере вы опять же можете выбрать как полюбившегося ревенанта Лока, так и трех перечисленных героев. И у каждого из этих четырех героев свои преимущества и недостатки, сильные и слабые стороны... Ну и напоследок, чтобы закончить с претензиями: почему-то (вернее, понятно почему) вместо нескольких возможных концовок осталась только одна. Представьте себе, что нас лишили радостной встречи с главным-преглавным злодеем (специально забываю сказать, кто он), он хоть умрет с вашей помощью, но без вашего личного участия. Обидно, досадно, но ладно! Хоть все эти мелочи хоть и неприятны, однако они не портят общего более чем приятного ощущения от игры. Хочется надеяться, что в будущем представители полукровки «RPG/action», пойдут именно по пути «Ревенанта».

Про качество и уровень графики не стану ничего рассказывать — нет времени и журнального места на долгие восхищения по поводу того, как из казавшихся ранее громоздкими полигонов сделать такой праздник для глаз и создать десятки различных жестов вроде почесывания бороды, поцелуев или поклонов. А чего стоят фаталити и суперудары, если учесть, что они есть не только у героя, но и у монстров? И еще одна важная мысль: это первая игра, в которой я носил заведомо более слабые доспехи потому (и только потому), что в них герой смотрелся красивее. «Ревенант» — культовая игра, и этим все сказано.

## ХАРАКТЕРИСТИКИ

За каждый уровень развития вплоть до пятнадцатого герой получает по два очка на увеличение своих характеристик, с пятнадцатого уровня и до тридцатого — только одно очко. Хорошо прокачанная сила и выносливость — это то, без чего не обойдется герой-воин, а вот чистому магу надо вкладывать максимум очков в интеллект. Ловкость увеличивает шансы хорошо пробить оборону врага, а рефлексы нужны, чтобы лучше защи-

титься самому. Развивайте эти две характеристики по желанию, они влияют на сражение, но не очень заметно. Удача — это хитрая штука, как она работает, увидеть тяжело, но очень удачливому герою чаще везет: порой он наносит критический удар, избегает отравления или хорошо уклоняется от атаки. Когда компьютером кидается «скрытый» от глаз игрока кубик и используются различные формулы, то будьте уверены, что удача получает весомое значение.

### СИЛА (STRENGH)

| Показатель | Урон | Попасть по врагу (рукопашная) |
|---|---|---|
| 0 – 2 | -40% | -2 |
| 3 – 6 | -30% | -1 |
| 7 – 9 | -20% | -1 |
| 10 – 11 | -10% | 0 |
| 12 – 15 | 0% | 0 |
| 16 – 17 | +10% | 0 |
| 18 – 20 | +20% | +1 |
| 21 – 24 | +30% | +1 |
| 25 – 29 | +40% | +2 |
| 30 | +50% | +3 |

### ВЫНОСЛИВОСТЬ (CONSTITUTION)

| Показатель | Увеличение здоровья и энергии |
|---|---|
| 0 – 2 | -40% |
| 3 – 6 | -30% |
| 7 – 9 | -20% |
| 10 – 11 | -10% |
| 12 – 15 | 0% |
| 16 – 17 | +10% |
| 18 – 20 | +20% |
| 21 – 24 | +30% |
| 25 – 29 | +40% |
| 30 | +50% |

### ЛОВКОСТЬ (AGILITY)

| Показатель | Попасть по врагу | Попасть по врагу (луки) |
|---|---|---|
| 0 – 2 | -2 | -2 |
| 3 – 6 | -2 | -1 |
| 7 – 9 | -1 | -1 |
| 10 – 11 | -1 | 0 |
| 12 – 15 | 0 | 0 |
| 16 – 17 | +1 | 0 |
| 18 – 20 | +1 | +1 |
| 21 – 24 | +2 | +1 |
| 25 – 29 | +2 | +2 |
| 30 | +2 | +3 |

### РЕФЛЕКСЫ (REFLEX)

| Показатель | Защита от атаки |
|---|---|
| 0 – 2 | +4 |
| 3 – 6 | +3 |
| 7 – | +2 |

| | |
|---|---|
| 10 — 11 | +1 |
| 12 — 15 | 0 |
| 16 — 17 | -1 |
| 18 — 20 | -2 |
| 21 — 24 | -3 |
| 25 — 29 | -4 |
| 30 | -5 |

### *УДАЧА (LUCK)*

| Показатель | Увеличение всех шансов |
|---|---|
| 0 — 2 | +4 |
| 3 — 6 | +3 |
| 7 — 9 | +2 |
| 10 — 11 | +1 |
| 12 — 15 | 0 |
| 16 — 17 | -1 |
| 18 — 20 | -2 |
| 21 — 24 | -3 |
| 25 — 29 | -4 |
| 30 | -5 |

### *ИНТЕЛЛЕКТ (INTELLECT)*

| Показатель | Увеличение маны | Магический урон |
|---|---|---|
| 0 — 2 | -40% | -20% |
| 3 — 6 | -30% | -15% |
| 7 — 9 | -20% | -10% |
| 10 — 11 | -10% | -5% |
| 12 — 15 | 0% | 0% |
| 16 — 17 | +10% | +5% |
| 18 — 20 | +20% | +10% |
| 21 — 24 | +30% | +15% |
| 25 — 29 | +40% | +20% |
| 30 | +50% | +25% |

## МАГИЯ

Все заклинания составляются из комбинации доступных ревенанту рун. Как только такая комбинация будет найдена и успешно опробована, смотрите в свитке заклинаний описание заклятья. Круглую иконку заклинания можно (и нужно) перетащить мышкой в слот для приготовленного колдовства (F1-F4). С этого момента можно забыть комбинацию рун, достаточно нажать клавишу или просто щелкнуть на иконке нужной магии внутри свитка заклинаний.

Любое колдовство тратит ману, запас магической энергии Лока. Восстанавливается она медленно, посему приходится пить из бутылочек синего и фиолетового цвета. Каждое заклинание имеет также определенный навык в волшбе, например, невидимость требует навык в 15. Если ваше умение колдовать Invocation (за каждое успешно примененное заклинание оно увеличивается) меньше 15-ти, то возникает вероятность, что заклятье не сработает. Мана не потратится, но придется попробовать магию еще раз. Со второй попытки может и получиться, это зависит, насколько большое отставание вашего умения от заветного числа в 15 и насколько развита характеристика Mind. Все честно, если качаете именно магию, то проблем с произнесением заклинаний не возникнет. Правда, в рукопашной герой «воин-колдун» будет слабее чистого бойца, ведь

с оружием полустаночник будет управляться заведомо хуже. По опыту знаю, что уже к середине игры достаточно сложно отобрать из всей массы известных заклинаний только четыре штуки. Могу предложить поступить так: за F1 закреплено боевое заклинание массового поражения, на F2 можно повесить магию, атакующую одного противника, F3 пусть отвечает за любимое защитное или усиливающее заклинание, а F4 — это лечение или регенерация. При новых, более мощных, заклятьях просто заменяйте ими более слабые аналоги соответствующих типов. К примеру, на F4 будет сначала первоуровневое Nourish, затем Regeneration, Healing, Advanced Healing и т. д.

Привожу таблицу с комбинациями для всех заклинаний. Чем больше звездочек, чем полезнее заклинание.

### Заклинания первого уровня

| Название | Талисманы | Оценка |
|---|---|---|
| Cure Poison | Life, Sky | **** |
| Fist Mastery | Life, Soul | * |
| Fire Flash | Moon, Sky | **** |
| Might | Soul | ** |
| Nourish | Life | *** |
| Poison | Moon | **** |

### Заклинания второго уровня

| Название | Талисманы | Оценка |
|---|---|---|
| Anti-Magic | Stars, Sky | * |
| Dexterity | Soul, Stars | ** |
| Meteor Storm | Earth, Sky | ** |
| Quicksand | Earth, Ocean | **** |
| Regeneration | Life, Earth | **** |
| Swift Strike | Ocean, Moon | ***** |

### Заклинания третьего уровня

| Название | Талисманы | Оценка |
|---|---|---|
| Physical Paralysis | Life, Moon, Soul | ***** |
| Shadow Fist | Stars, Moon | * |
| Speed | Soul, Life, Stars | ** |
| Stone Skin | Moon, Earth | *** |
| Swamp Pit | Ocean, Life, Earth | ** |
| Tornado | Earth, Stars, Sky | ** |

### Заклинания четвертого уровня

| Название | Талисманы | Оценка |
|---|---|---|
| Charm | Stars, Sun | ** |
| Heal | Life, Soul, Sun | ***** |
| Lightning Bolt | Sun, Sky | *** |
| Teleport | Ocean, Sky, Stars | ** |
| Fire Wind | Sun, Soul, Stars | **** |

### Заклинания пятого уровня

| Название | Талисманы | Оценка |
|---|---|---|
| Blood Drain | Soul, Sun, Life | ** |
| Fireball | Sun, Stars | ***** |
| Invisibility | Sky, Soul | ***** |

| | | |
|---|---|---|
| Mana Drain | Moon, Soul, Stars | ** |
| Warrior Born | Sun, Moon, Stars, Sky | **** |

### *Заклинания шестого уровня*

| Название | Талисманы | Оценка |
|---|---|---|
| Cataclysm | Law, Life, Earth, Sky | *** |
| Iron Skin | Ward, Earth, Moon | ** |
| Neural Paralysis | Ward, Soul, Life | ***** |
| Rock Storm | Earth, Sky, Law | * |
| Troll's Blood | Law, Life | ** |

### *Заклинания седьмого уровня*

| Название | Талисманы | Оценка |
|---|---|---|
| Ice Storm | Ocean, Life, Law | ** |
| Napalm | Sun, Sky, Law | ** |
| Nullifier | Ward, Soul | * (изменяет количество маны) |
| Ogre Strength | Earth, Moon, Law, Ward | ** |
| Weapon Mastery | Moon, Sun, Soul, Sky | * |

### *Заклинания восьмого уровня*

| Название | Талисманы | Оценка |
|---|---|---|
| Advanced Healing | Law, Soul, Life | ***** |
| Armageddon | Stars, Earth, Sky | *** |
| Full Paralysis | Ward, Life, Soul, Moon | ***** |
| Ice Bolt | Ocean, Sky, Life | *** |
| Quicksilver | Sky, Ocean, Earth | * |

### *Заклинания девятого уровня*

| Название | Талисманы | Оценка |
|---|---|---|
| Aura | Ward, Life, Soul, Stars | *** |
| Crystalism | Stars, Sky, Death, Chaos | ** |
| Essence Drain | Soul, Chaos | ** |
| Vampiric Drain | Death, Life, Soul | ** |

### *Заклинания десятого уровня*

| Название | Талисманы | Оценка |
|---|---|---|
| Immortal Might | Soul, Earth, Moon, Chaos | ***** |
| Maelstrom | Death, Chaos | **** |
| Restore Life | Life, Soul, Law | * |

## ТОНКОСТИ УПРАВЛЕНИЯ

Это явно не лучший друг всех мышей — «Диабло», тут одним грызуном не обойтись. Очень удобна такая комбинация: мышкой водите и поворачиваете героя, а клавишами в левой части клавиатуры (учить все!) наносите нужные удары, применяйте блоки, используйте предметы и пользуйтесь магией. Итак, запоминайте клавиши: хоть их, на первый взгляд, и много, но это только на первый взгляд.

A — колющий удар
S — режущий удар
D — рубящий удар
F — блок
C — достать/убрать оружие

X — достать/убрать лук

Z — выстрел из лука

R — бежать

G — подобрать предмет (полезно на бегу или в сражении)

Пробел — убрать/вернуть панель персонажа

Ctrl + клавиша — быстрый перекат в нужную сторону

Ctrl + щелчок правой кнопкой мышки — информация о любом предмете или существе (очень полезно!)

Ctrl + A, S, D — (Внимание!) Применить суперудар!

F1-F4 — применить магию с первой по четвертую

F5-F9 — использовать с первого по пятый предмет на поясе

Колющий удар не так сильно тратит энергию героя, он быстрый, но и самый слабый. Полезно наскакивать на одиноких и сильных тварей и не давать им опомнится после серии молниеносных колющих ударов. Режущий удар отлично работает против подвижных и ловких противников вроде ниндзя. Им трудно промазать, и машется ревенант очень активно, однако так долго резать, как колоть, герой не сможет. От рубящих ударов Лок устает быстрее всего, но они и самые мощные, хотя и очень медлительные. Отлично действует против больших и неповоротливых врагов (големы) или слабых здоровьем и не очень шустрых (маги, конечно). Частенько рубящим ударом можно при определенной сноровке уложить надоедливого аколита или друида.

Блоки вдвое снижают шанс пробить защиту персонажа, однако полностью не защищают. Они полезны только против более слабых, чем персонаж, врагов. Иначе тот же блок будут элементарно пробивать, и ревенант точно получит свою порцию ударов.

## БОЕВАЯ СИСТЕМА

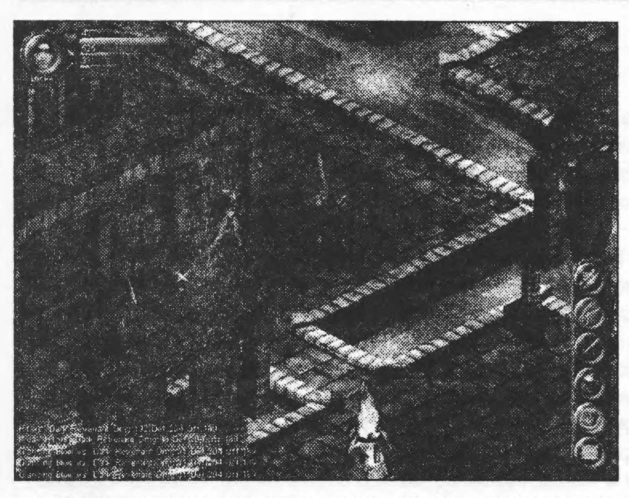
Если вы атакуете противника, то компьютер вначале проверяет, попадаете вы по нему оружием или он успел отскочить в сторону. Если все нормально, то дальше сравниваются ваш уровень Атаки (графа Attack), уровень владения оружием (мечом, булавой, топором или голыми руками) с Ловкостью и Защитой (графа Defence) врага и его Рефлексами. Если преимущество в таком сравнении на вашей стороне, то шанс удачно ударить врага сильно возрастает, ежели наоборот, то заметно падает. Тут еще учитывается удача героя — повезет ему или нет.

Если удар уже был нанесен нормально, то высчитывается, сколько жизней вам удалось сбить ударом меча. Это зависит от крутости оружия (графа Damage) и развитости Силы. Из нанесенного врагу урона затем вычитается его показатель Брони (графа Armor). Например, если удар был в сто единиц, а броня равна сорока, то у монстра снимется только шестьдесят жизней.

Удары бывают несколько типов. Самый сильный, Critical, увеличивает урон примерно в полтора раза. Затем идет «обычный» Hit против равного по силам врага. Light hit хилее нормального раза в полтора, а Glancing Blow — вообще больше чем втрое. Тип нанесенного удара высчитывается при сравнении крутости героя и его врага. Если Атака вашего ведомого значительно выше вражеской Защиты, то Critical удар почти обеспечен. Правда, возможен и еще вариант «обычного», но это если удача мало развита.

## СЕКРЕТЫ МАСТЕРСТВА

— Про взлом. Никогда не повторяйте более двух раз попытку использовать отмычки на запертом сундуке. Если сундук не открылся сразу (это случается в Мистхевэне), значит, не судьба. Тем более что в закрытых сундуках почти всегда лежат деньги и никогда не лежат действительно важные вещи вроде оружия, брони или артефактов. Кстати, за каждый удачный взлом герою начисляется полсотни очков на развитие навыка работы с отмычками. Еще совет: никогда не пытайтесь взломать двери или решетки — это не-



возможно, в любом случае придется искать ключ.

— Крутость вещей в лавках зависит от уровня героя, поэтому через каждые три новых уровня опытности обязательно загляните туда. То, что они выложат на прилавок более мощные и дорогие товары, это факт. Естественно, за каждые три уровня сенсей Джонг еще научит, как делать новое комбо.

— Постоянно пробуйте комбинировать части от различных доспехов. Можно надеть сапоги и шлем от супермощной брони, но вот штаны и рубашку от нее лучше бывает заменить, если они уменьшают скорость героя, а это частенько случается. Не забывайте периодически разбирать все хозяйство в инвентаре. Купите один мешочек для квестовых вещей, книг и свитков, и складывайте все эти вещи именно туда. Второй мешочек можно выделить для не используемого оружия, брони и артефактов. Третий мешок забивается бутылочками и едой, для которых не нашлось места на поясе героя (то есть они не поставлены на горячие клавиши).

— Есть три класса вооружения: мечи, топоры и тупое оружие. Сражаясь, вы улучшаете навыки обращения именно с тем оружием, которое у вас в руках. Посему если уж выбрали один тип, то пользуйтесь только ним (но если вы уже профи, то пользуйтесь разным, чтобы узнать все фаталити и суперудары!). Лучше ведь целенаправленно качать один навык, чем целых три. На мой взгляд, лучшее вооружение — это мечи! Они чаще всего встречаются в различных сундучках, да и в лавке обычно можно найти очень богатый выбор именно среди класса мечей.

— При встрече с магом о блоке даже не думайте! Просто уклонитесь от первого его заклинания и сшибите врага своим. Пока враг не опомнился, бейте его с разбега, после этого он уже не жилец.

— Учтите, что все виды оружия требуют минимальной силы, а все доспехи — еще и выносливости: колдун вряд ли сможет использовать все попадающееся ему снаряжение.

— Каждый новый поверженный монстр добавляет герою очки опыта, постепенно приближая Лока к следующему уровню. Насколько много очков получите, зависит от текущего уровня героя и уровня монстра. Чем сильнее противник, тем больше пользы вам от его смерти. Всегда смотрите, кто сколько опыта стоит — в описании каждой твари (Ctrl + правая кнопка мыши) это всегда указывается.

— Энергия героя, то есть желтая полоска, достаточно сильно влияет на ход боя. Поэтому старайтесь почаще отдыхать, а для этого умейте вовремя отступать. Смотрите таблицу:

| Выносливость | Защита/Атака/Магия |
|---|---|
| 100% | 0 |
| 75% | -1 |
| 50% | -2 |
| 25% | -4 |
| 0% | -8 |

— Информация по поводу комбо или специальных комбинаций ударов, которым герой учится каждые три уровня.

Итак, первые три. Когда до врага остается еще несколько шагов, нажмите A, S или D — для первого, второго и третьего маневра соответственно.

Четвертая. Два раза нажать Q — комбо Тигра. Удар мечом и резкий тычок ногой.

С пятой по седьмую — во время ходьбы несколько раз нажать быстро A, S или D. Герой проводит практически непрерывную атаку.

W три раза— комбо Паука. Несколько разворотов с оружием.

E пять раз — очень мощная комбинация. Она явно не зря носит имя Дракона.

— Во время битвы Лок периодически будет выделывать фаталити — смертельные удары. Вы должны стать почти вплотную к врагу и нанести ему последний удар, причем нужным оружием и нужным ударом (а их, как вы помните, три — на клавишах A, S и D!). Вот некоторые из моих самых любимых завершающих ударов:

Маленький паук — A (давит сапогом)

Большой паук — D (обрубает ноги и спихивает с меча)

Огрок — S (рубит голову)

Монах — D (ломает шею и перебрасывает через себя)

Скелет — D (разламывает о колено)

Голем — D (только тупое оружие — отбивает голову)

— Суперудары. При нажатии Ctrl и одной из атакующих клавиш вы заставите Лока воспользоваться необыкновенно красивым суперударом. В отличие от фаталити, его можно применить сразу, прямо с самого начала боя. При этом учитывается тип оружия у вас в руках: если меч, то нажатием Ctrl + A вы будете обычно протыкать врага и перебрасывать через себя. А вот вооружившись булавой, проткнуть какого-нибудь надоедливого мага вы уже не сможете.

Вообще существуют десятки (!!!) очень различных и необычных движений вроде пинков ногой, стойки на руках на голове люркера, втыкания меча в землю и мордобоя поваленного на землю огрока... Все перечислить невозможно — пожалуйста, поэкспериментируйте, так как от этого зрелищность боев увеличится еще больше. Кстати, учтите, что Лок постарается сделать правильный суперудар даже если враг не рядом, а всего лишь на одном с ним экране (то есть когда виден его портрет).

# ПРОХОЖДЕНИЕ

События прошлого мало интересуют людей, но о Катаклизме знают даже варвары с восточных пределов. Действительно, битвы между великими вселенскими силами, находящимися в услужении у воюющих между собой богов, отгремели давным-давно. Однако последствия этих событий, то бишь Катаклизма, в фэнтезийном мире Ур (Ur) видны и по сей день. Выжженная земля еще не оправилась от ран, причиненных в сражениях приверженцев различных фракций и религий, ничтожных пешек в божественном противостоянии. Когда от планеты почти ничего не осталось, боги просто ушли, вселив в смертных отчаяние и безысходность. С их уходом ворота рая остались закрытыми, ведь теперь нет бога, который посылал бы в него достойные души. Именно поэтому пламя инфернальной реальности Ансерака не пощадит ни одного смертного, закончившего свой земной путь. Есть, правда, «вернувшиеся» из огненных бездн в мир живых. Их вы сразу узнаете, только не спрашивайте, кем они были до «этого» и что они видели. Адское пламя выжгло их память и уничтожило истинное имя, но оно оказалось неспособным унять холодную ярость, которая вечно горит в их глазах. Невообразимая мощь оживляющих заклинаний приказывает им подчиняться своим таинственным повелителям, колдунам и жрецам. Ревенант — предельно опасный противник и надежный союзник: он владеет не только искусством воина, но и познаниями волшебника.

Ваш покорный слуга, старый библиотекарь Хрофт, сомневался в правдивости слухов о существовании ревенантов, пока в один прекрасный день по чистой случайности к не-

му в руки не попал дневник величайшего из воителей прошлого и будущего, Лока д'Аверама. Итак, однажды в таверне какого-то забытыми богами городка неизвестный искатель приключений предложил мне купить за сущие гроши пожелтевший от времени фолиант. Я согласился и сразу же открыл первую страницу, она начиналась предисловием неизвестного тогда мне автора дневника.

«Я выполню поручение найти пропавшую дочку безутешного варлорда, повелителя единственного на весь остров городка Мистхэвен. Зовите меня Locke D'averam, хотя это означает всего лишь «однажды живший», но сейчас принадлежащий Дому Averam. Я знаю, что за десять тысяч лет моего... вынужденного отсутствия многое изменилось. Мои бойцовские и магические умения почти полностью утеряны, но, клянусь богами, у меня хватит сил и упорства восстановить их. Ведь я — ревенант. Я — ушедший и «вернувшийся», дабы победить... или вернуться туда, откуда был призван. Итак, я начинаю записывать свои приключения, это пригодится будущим приключенцам, которые выберут тот же путь, что предложила мне всемогущая судьба». Я заказал еще немного пива и стал внимательно читать... Первая глава называлась «Леса Мистхэвена»...

## Леса Мистхэвена

Что случилось, где я? И главное — кто я? Чувство опасности просто приказывает мне схватить меч и быстро надеть скромные крестьянские доспехи. Так и есть — через мгновения в комнату врывается израненный монах, который и станет моим первым врагом. После сражения я вышел из заклинательного зала и стал осматривать все комнаты замка. В незапертых сундуках обнаружилась небольшая сумма золотых и немного еды, все это мне пригодится. Угрюмые стражники, правда, оказались не особо разговорчивы, но все же немного просветили меня о положении дел в охраняемом королевстве. Хм-м... ворота на востоке закрыты, но напротив них есть проход в темницу; насколько я помню, там сейчас находится провинившийся стражник. Века в огненной реальности не прибавили мне жалости, и я отказался (или согласился, но тогда упустил важную информацию) помочь пленнику. Мой повелитель, маг Сардок, благосклонно выслушав мои вопросы, решил лично заняться несчастным. Вскоре я уже выходил из ворот замка, к городу Мистхэвену, или Туманному убежищу, как его еще кличут.

Пора осмотреться и немного полазить по домам и лавкам. Так, в первом доме по пути от замка находится местная церковь. Внутри, в сундуке, лежит неувядаемая роза и письмо. Смотрим по всем остальным домам: в некоторых из них лежат деньжата, которые еще пригодятся. На улице находится склад товаров: если присмотреться к кувшинам, то наберется немного денег. Еду тоже имеет смысл забрать, как со склада, так и с торгового корабля на пристани, что на юге города.

Весь Мистхэвен как бы поделен на три яруса: в верхней части города находится сам замок и тренировочная площадка сенсея Джонга. На втором ярусе расположилась лавка зелий, лавка магии, библиотека и оружейный магазин (с киской-хозяйкой). На третьем, самом нижнем ярусе, я увидел дом циклопа — торговца доспехами — и городскую таверну. Вроде небольшие деньги у меня были, поэтому я прикупил у циклопа шлем и перчатки, пообещав себе вернуться за более мощными доспехами, когда с финансами будет не так туго. В злачном месте, то бишь в таверне, мне захотелось подсесть к напившемуся до демонят матросу. Оказывается, он знает, как попасть в пещеры (и хвастается, что его прапрадедом был знаменитый и непобедимый Sohail OgrokSlayer!), но вот требует вначале найти ему особо драгоценное колечко. Сделаю вид, что соглашусь, может, в странствиях и найду эту вещицу. После разговора с библиотекарем в его доме собираю в сумку книжки с полок — почитаю на досуге. Пора выбираться из города — нахожу в нижней части города восточные ворота и отправляюсь в лес. Чутье опять подсказало взять немного на северо-восток и привело меня к кладбищу. Тут организовала теплую встречу неупокоенная мумия, пришлось ее разрубить на куски. На саркофаг рядом я положил розу

и тут же обыскал появившийся прямо из земли сундук... Какой-то артефакт, Emerald Ring, вроде +10 к защите от ядов — сразу цепляю на палец.

Теперь вернусь к воротам, немного поубиваю мелких и безобидных паучков, старательно обходя их больших и ядовитых собратьев. От ворот бегу на восток и вскоре встречаю забавного и немного сумасшедшего старца (только потом я узнаю, что он только кажется тронутым). Он дарит талисман Звезд, Sky talisman. Отлично! Сверяюсь со свитком магии первого уровня и составляю все записанные в нем заклинания. Обязательно приготавливаю к быстрому использованию простенькое заклятие яда (Poison), затем еды (Nourish), лечения яда (Cure Poison) и огненной вспышки (Fire Flash). С таким арсеналом можно приняться за больших пауков и гоблинов. Да, забыл сказать про гоблинов! Их надо бить средним, режущим ударом, иначе будет сложно по ним попасть. Среди гоблинов самые слабые — это синие, фиолетовые посильнее, а вот с зелеными приходится возиться еще дольше.

Мне почему-то захотелось посмотреть на море, и я пошел к южному побережью. Немного прогулявшись вдоль него на восток, увидел первого на моей короткой памяти мага, Acolyte. Перекатом увернулся от его торнадо и молнии, сбил с ног огненной вспышкой и перерезал горло взмахом меча. В сундуке в двух шагах от мага достаю любопытный артефакт, Fenris Collar. По моим наблюдениям, его сила наполовину увеличивает запас магической энергии. Дальше двигаюсь на север, через весь лес и к северному побережью. Иду вдоль него немного на восток и натыкаюсь на поселение этих мерзких гоблинов. Привязанный к центральному столбу пленник подарил мне ключ Solaria, он вроде открывает ворота какой-то старинной башни. Осмотрюсь немного... и из двух сундуков вытаскиваю свиток с магией второго уровня, талисман Земли (Earth talisman) и доспехи из меха животных. Они не только хорошо защищают, но и не дают впитываться яду пауков. Сразу переодеваюсь и шагаю на юго-запад, к древней башне. Ключик пригодился, и я уже внутри. Девушка предлагает немного развлечься, но я-то знаю, что она готовит какую-то пакость. Захожу в телепорт на севере (не тот, что испускает синее волны) и предстаю перед очами крылатой бестии. Дракон силен, но я нахожу два хороших способа борьбы с ним. Во-первых даже дракона можно сжечь огненной вспышкой, только надо почаще ее повторять. А во-вторых, никто не мешает увернуться от огня, рвануть с разбега на дракона и изрубить его мечом. Как устану, сразу отскочу в сторонку и изготовлюсь к новой атаке... Слава богам, дракона я победил, пора немного помародерстовать. Вот заветное кольцо для моряка, вот талисман Океана (Ocean Talisman), а здесь лежит уже известный ошейник, Fenris Collar. Пора вернуться на первый этаж, зайти в переливающийся синим телепорт и выходить в город. Моряк живет у пристани, его дом украшен вывеской с якорем и веревкой. Отдаю страдальцу кольцо и на дрянном плотике мы с ним плывем на остров Пауков.

Мрачное местечко, но не настолько страшное, чтобы напутать меня. Иду на восток, режу пауков (хорошо бить их с разбега) и через минуту ходьбы обнаруживаю сундук с кривым мечом (Tulwar). Тут же выбрасываю уже надоевший короткий меч и вооружаюсь новой игрушкой. Немного на севере, в сундуке, меня ждет магический амулет (Amulet of Channeling), судя по всему, он уменьшает затраты маны ровно на одну десятую часть. Дальше по пути, где-то в северо-западном углу острова, я нахожу новые доспехи, Woodland armor. Они очень легкие, и я меньше устаю во время боя. Не стану надевать эти прямо сейчас, вот разберусь с пауками, тогда уже примерю обновку. Недолгая дорога приводит к громадной паучихе, с ней у меня разговор короткий... Разбегаюсь и в прыжке рублю, она пытается оправиться от удара, но такой возможности я не даю. Магически убрав усталость (Swift Strike, любимый), обрушиваю на паучиху град ударов. Наконец все кончено. Медленно подхожу к сундуку и вытаскиваю из него талисман Звезд (Stars talisman) и амулет Рогосса. С амулетом возвращаюсь к моряку, и мы отчаливаем с острова. Посещаю все лавки и бегаю по лесу, чтобы размяться на лесных тварях.

Люркеры — медленные, но уж очень бронированные и живучие, гады. Кузнечики, Hopper, не настолько выносливы, но прыгают так ловко, что приходится уходить от их атак перекатами. Собачки Kantha и наемники (местные зовут их Vashar) не очень сильны, но любят ходить парами, что не очень приятно. Ниндзя также не подарок, приходится задействовать магию.

Дальше по пути на восток вижу первых великанов-огроков. Большие они, но тупые, да и режущие удары мечом переносят очень плохо. Еще немного пройдусь на восток. У ворот лесной деревни великанов вижу стражника. Я знаю, что к поселению была направлена экспедиция из Мистхэвена, и трупы ее участников, что лежали вдоль дороги, наводят на грустные размышления (как и тела великана и громадной рыбы). Но иного пути нет — обращаюсь к стражнику. Да, есть у меня, милейший, нужный вам амулет — не могли бы пропустить к пещерам? Как повезло яблоку... мне же предстоит кулачный бой с местным чемпионом-дуболомом. Не буду марать об него руки, просто подниму руки к небесам и призову на голову великана все известные мне кары. Особенно хорошо работает QuickSand, буду колдовать именно его. Уф-ф... спасибо, товарищ вождь, за меч, но у меня уже есть получше (если я достиг девятого уровня и побывал в оружейной лавке), все равно спасибо. Иду на юг и открываю сундук у статуи. Хе-хе, наручни Регенерации (Band of Regeneration) мне явно нужны, тут же примерю их. Недалеко нахожу свиток с магией третьего уровня и захожу в пещеры.

## Темные Пещеры

Горячо-то здесь как, сталактиты всякие, сталагмиты... Старик, спасибо за талисман Солнца (Sun talisman) — с его помощью я составляю новые заклинания. Странно, в пещерах когда-то пряталась от гнева богов жители древней империи, уничтоженной аккурат в год моей официальной смерти. А гнев богов случился из-за смерти неведомой людской королевы, хм-м... Все очень странно... Ладно, ломайте голову сами, мне пора утихомирить пару-тройку надоедливых созданий. Обследую первую часть пещеры и немного на севере нахожу дракона. Вредная тварь, но в сундуке за его спиной лежит кираса к доспехам Red Scalemail. Шлем к набору ищу на севере, затем по пути встречаю сундук с перчатками и сапогами к красной броне. Потихоньку пробиваюсь на восток и вижу скелет и записку. Так-так, по пещерам уже путешествовал отряд каких-то приключенцев. Ого, их лидером был герой Sohail OgrokSlayer, той прапрадед пьяного матроса из Мистхэвена! Осторожно иду дальше и издалека замечаю кладбище со скелетами. Роюсь в саркофагах и в одном из них достаю поножи к красным доспехам.

Дальше следую по длинной тропе и выхожу в новую пещеру. Тщательно обследую область на юго-востоке и в сундуке нахожу топор со странной чеканкой. На обратном пути, перед тем как подняться по скалистым ступеням, замечаю, что под ними виднеется вход в пещеру. Надо бы заглянуть... А вот и два зеленых дракона — без магии с ними не совладать. Все в порядке, только раны вылечу и обшарю сундуки. В одном вижу поножи к Celtic Armor; с трудом, но я все же надел их. Другой сундук хранил в себе схожую с красной драконью серебристую броню. Выхожу из пещеры и, окружив себя сплошной стеной из взмахов меча, аккуратно двигаюсь в северо-западный угол пещер. Там в сундуке ждет своего хозяина амулет Бурь (Amulet of Thunderstorms), неизвестным образом он усиливает мои способности в бою на одну десятую. Что-то я здесь задержался, выход нахожу в северо-восточном углу. По пути подбираю еще один свиток сгинувших в пещерах путешественников. После более-менее долгого спуска по ступенькам я нашел камень с костями гигантской черепахи. Из под него шел желтый свет, как бы приглашающий внутрь следующей части пещер.

Сразу спускаюсь по ступенькам на север и, быстро снеся голову великану, захожу в пещеру. Внутри нее завалялась причудливая бутылочка (Bottle of Spores). Что с ней делать — непонятно, выхожу из маленькой пещеры и иду в северо-восточную часть большой. Там

меня ждет гейзер с золотистой решеткой. Капну на решетку из непонятной бутылочки, может, что и выйдет. По появившимся как из-под земли грибам забираюсь наверх, а затем через проход попадаю к сундуку с полным набором серебристой драконьей брони. Возвращаюсь снова в затхлые пещеры и, сшибая оказавшихся на пути охранников, продвигаюсь в северо-западную их часть. Тут оказалось нетрудно найти вход в пещерку с ботинками к Celtic Armor. Выхожу и бегу в юго-западный угол пещер. По пути замечаю сундук со свитком магии четвертого уровня и еще одну порцию записок путешественников. Очень неожиданное письмо! Оказывается, убитый гигантский червь был отправлен к прадедам именно членами экспедиции под руководством Sohail OgrokSlayer. Правда, их вначале было аж пятнадцать человек, но что-то подсказывает, что в пещерах погибли все. Пора на выход из уровня, в темный лабиринт. Эта часть пещер не зря кличут лабиринтом, тут действительно легко запутаться и умереть от голода и холода. Однако какая-то невидимая сила подсказывает мне путь: сначала надо по длинным туннелям брести в северо-западный угол пещер, откуда повернуть на восток и, как только появится возможность взять на юг, сделать это. Иду как бы в центр лабиринта и замечаю небольшой зал с монахом и ниндзя. Тут же хватаю свиток очередного покойника и достаю шлем к Celtic Armor. Приглядевшись немного, в двух шагах от себя замечаю вход в новую область пещер.

Прямой путь, легко следую по нему по трупам монахов и паучих и оказываюсь на открытом пространстве с множеством туннелей. Куда пойти, пока не понятно, но наугад направляюсь на восток и почти сразу поворачиваю на юг. В отливающих синевой коридорах нахожу рычаг, нажимаю и смотрю, как поднимается одна из решеток. Выбираюсь из коридоров обратно на открытые пространства (я называю эту область «зал») и иду в туннель, который ведет в северо-восточную часть области. Перед тем как почистить сапоги в зеленой траве, достаю из сундука кирасу к Celtic Armor. Больше частей от этой брони мне не надо — очень скоро я заменю недостающие перчатки и сапоги более приятными и лучшими вещами. По траве бегу ко второму рычагу, дергаю и выбираюсь в зал. В центре него обшариваю сундук и, к своему удивлению, вижу две дюжины ледяных стрел. Иду на север зала и замечаю два параллельных друг другу туннеля. Западный ведет к сундуку с шипастыми перчатками (Cestus of Slicing) — внутренней чутье просто кричит, что эти перчатки не стоит снимать даже ближе к концу моего явно долгого путешествия. Очень уж хорошо усиливают они удар меча: а что еще нужно для полного счастья? Восточный туннель ведет к пяти решеткам: из них я открыл только две.

Иду в центр зала, а оттуда направляюсь в коридор на юго-западе. Ну, тот, что ведет к каверне с огненными гейзерами и к третьему рычагу. Рядом с ним нахожу меч следопыта (Ranger sword) — приятная вещь, если мне лень сбегать за более мощным вооружением в лавку Мистхэвена. Из зала бреду в северо-западный регион. Тут встречаю неслабое сопротивление зомби, но все же добираюсь по комнатки на западе с четвертым переключателем. Осталось найти последний пятый рычаг в северо-западном углу пещер и рвануть к пяти уже открытым решеткам. Еще свиток, но на этот раз читаю его более внимательно. На западе прохожу за решету и тут же прижимаюсь к южному краю новой каверны. Достаю из сундука лук и чуток ледяных стрел (ого, у меня уже накопилось полсотни штук!). Вооружаюсь луком и готовлю магию отравления, Quicksand и Swift strike. Отлично, беру чуть на север и вызываю пристальное внимание со стороны огромнейшего скорпиона. Верчу тварь в колдовстве зыбучих песков и стреляю по ней из лука. Заморозилась, старушка? С недоброй улыбкой спешно достаю меч и колдую Swift strike. Бью застывшую тварь, пока она не опомнилась, и аккуратно отскакиваю в сторону. Без помех со стороны скорпиона достать лук и пустить стрелу сложно, приходится снова призвать на помощь могущество песков Quicksand. Осталась мелочь — с десяток раз провернуть удавшийся прием. Как только здоровье скорпиона упадет примерно до половины, тот начнет прыгать, и только его тень подскажет мне место ожидаемого приземления твари. Вскоре на подмогу боссу станут выскакивать по три паука, но их я легко растопчу сапогом.

Скорпиончик вроде бы затих, теперь подберу выпавший из его клешни бронзовый ключик. Им отпираю решетку на западе и выбираюсь из этих забытых богами пещер. Подождите, еще одна пещера? Нет, все в порядке, только мне кажется, что я начал вспоминать... Ощущение, как будто меня рвут на части с десяток огроков, но память потихоньку возвращается, а вместе с ней приходит призрак дочки варлорда. По ее словам, она и есть королева древней империи — ее реинкарнация. После всего произошедшего трудно успокоиться, но я нахожу в себе силы залезть в несколько сундуков и найти свиток с магией пятого уровня плюс амулет выносливости (Spirit Pendant). Вот и маг явился, дружок. Зайду теперь в телепорт и из замка пойду в обход городских лавок. Там уже появились новые, более дорогие и качественные товары.

Обратно в пещеры через телепорт в том же замке и как можно быстрее на выход, в область руин когда-то величественных древних храмов.

## Руины храмов

Приятно оказаться снова под летним солнышком и побегать по сочной траве. Однако я не расслабляюсь — ведь рядом обретаются несколько драконов и небольшая армия друидов. Пойду прямо на север, по всей видимости, именно там расположился заброшенный храмовый город. Старый маг хочет предложить мне свои услуги, но мне не хочется переводить деньги на его слабосильную волшбу. Иду вперед, за арку, и оказываюсь прямо внутри сложного комплекса надземных руин. Заворачиваю на запад и из сундука достаю непонятного вида корень. Сейчас стоит воротиться к арке и от нее идти на восток. Так и есть, достаю из сундука пустую колбу и шагаю на север за синим цветком. Ладно, пора углубиться внутрь руин — вернусь к арке и пойду дальше на север.

Какой-то лабиринт с характерной зеленой травкой, прямо сразу у входа в него вижу сундук со второй пустой колбой. Прохожу в северо-восточный угол лабиринта и в сундуке вижу колбу с водой. Зачем мне эта все? Однако оставляю ее и в западной части руин нахожу меч валькирий (Valkery Sword). Покидаю лабиринт и продвигаюсь еще на север руин. Там меня уже ждут новые «друзья» — бестелесные призраки. Стараюсь убить нежить как можно быстрее, иначе в рукопашной она вытянет всю мою жизненную силу. На площадке с первыми призраками, то есть здесь же, открываю саркофаг в северо-западном углу — в нем кость какого-то скелета. Теперь захожу в юго-восточный коридор, бегу мимо стреляющих огнем голов и попадаю к сундуку с зеленой и когтистой лапой ящера. Выхожу обратно на площадку, мчусь в северо-восточный проход и полностью исследую область за ним. В награду получаю колбу с кислотой, третью пустую колбу и красно-черную броню — Nightshade Armor. На площадке, у саркофага с костью, есть еще один путь — на северо-запад. Сейчас я уже точно знаю, что он ведет к новому артефакту, то бишь к увеличивающему магическую силу кольцу Ring of the Arcane. Пора покидать эти негостеприимные руины. От площадки шагаю на север, там на западе от арки нахожу четвертую пустую колбу. Интересно, как убрать сей красный колдовской барьер? Попробую вставить в постаменты рядом по колбе. Однако полных колб у меня всего две (с водой и кислотой), а постаментов с дырками — ровно шесть штук. Может, стоит попробовать прямо в инвентаре использовать коготь ящера на пустую колбу? Следом то же самое проделаю и с синим цветком, корнем и костями. Получились еще четыре различные колбы, их легким движением руки вставлю в остальные дырки. Ура! Наземная часть руин пройдена, но, по слухам, подземная их часть намного больше...

## Подземелье культа

Наемники умирают от одного моего взгляда (и быстрого взмаха меча), но я не расслабляюсь — стрелы с ловушками довольно опасны, крови попортить могут много. В зале поворачиваю в восточный проход и в комнате с решеткой достаю свиток с магией шестого уровня и талисман Охранительного знака (Ward talisman). Теперь выбираю

западный коридор и аккуратно прохожу по полу с выскакивающими шипами. Главное — подойти к дырочкам поближе, уловить момент, когда шипы выйдут, и спокойно по ним шагать вперед. В сундуке лежит неплохой топор, беру его и возвращаюсь в основной проход. Иду по нему на юг и уже встречаю серьезных противников — темных ревенантов. Ребята они предельно серьезные, приходится тратить драгоценные секунды на уход от огненного шара и пускать по ним свой. Одного такого шара ревенантам не хватает, поэтому применяю самые мощные комбо, чтобы добить. Таким методом продвигаюсь мимо склепа с запертой решеткой. В следующем зале с зеленой травой за решетками ступаю в самый его южный конец и телепортируюсь на островки. Захожу в оба следующих телепорта: вижу храмовый ключ и рычаг. Последний открывает решетку в уже знакомой мне комнате. Бегу туда и попадаю в новую область подземелий. Нахожу как бы возвышение с сундуком и от него иду на север, там длинный мост с гаргульями, который ведет к закрытой деревянной двери. Отпираю ее храмовым ключом (подошел!). Вижу небольшой водопад и запертую решетку рядом. Со знанием дела рублю голову огрокам, сражаюсь с драконом и нажимаю на рычаг у телепорта (открылся склеп). Сам телепорт ведет к доспехам ниндзя — они очень удобны и магическим способом увеличивают скорость моих движений. Бегу к склепу, внутри приканчиваю одинокого друида и забираю второй храмовый ключ. Броню черного драконьего всадника тоже можно взять, но вот она явно хуже, чем броня ниндзя. Возвращаюсь к водопаду, отпираю решетку рядом с ним и оказываюсь в гостях у еще одного жреца природных сил. Из сундука достаю сапоги к Holy Armor и вступаю в телепорт.

Обследую местность и почти сразу на западе нахожу комнату с пентаграммой перед входом. Внутри вижу бармена-мага и парочку наемников, а из сундука достаю талисман Закона (Law talisman). От дверей иду немного на юг, там на возвышении хранятся перчатки Хаоса, охраняемые бдительным белым драконом. Если есть время и желание поразвлекаться, то милости просим заглянуть еще в несколько комнат: кухню, камеру пыток, склад с оружием и библиотеку с магом-NPC. Рядом с ним лежат в сундуке перчатки к Holy armor. Вроде врагов более не видно, иду в северо-западную часть района и там нахожу проход дальше. Через пару минут решаю завернуть в зал на востоке, но оказалось, что сделал это зря. Меч Flamberge у меня уже есть, второй экземпляр надо будет продать.

Спускаюсь по лестнице и иду на восток, там в сундуке, хитро спрятанном за решеткой, вижу золотой Моргенштерн. По-прежнему легко расшвыриваю темных ревенантов, активно кидая сгустками огня. За решеткой в сундуке вижу странный ключ — Wyrmm key. Немного притихшее внутреннее чувство вновь проснулось и подсказывает, что этот ключ отпирает один из сундуков внутри замка Мистхэвена. Если конкретно, то сундук в следующей комнате от телепорта — в нем лежит меч из зуба великого дракона с уроном в 150 единиц. Иду дальше и после второго темного огрока получаю новые доспехи — золотые драконьи. Снова огроки, и целых три штуки сразу: тут без магии уже не обойтись. Прохожу мимо лежащего на алтаре полуторного меча и встречаю белого дракона. Рядом с ним брюки, то есть поножи, для святой брони — Holy Armor. Осталось пройти еще чуть-чуть, и я уже у подземной пирамиды. Осторожно осматривая стены, ищу спрятанные за лианами ловушки со стрелами. Достаточно подойти к ним более-менее близко, как они дадут залп, и мимо них уже можно пройти без всякой опаски. Неторопливо поднимаюсь на самую вершину пирамиды, где меня ждет сундук с амулетом из глаза дракона (сразу надеваю!), он сильно увеличивает запас моих жизненных и магических сил. Захожу в телепорт и попадаю в логово жреческого культа. Беру с возвышения ключ, им же отпираю решетку. Дальше поднимаю еще решетку, что ведет в комнату на севере. Там я вижу Sabu, главного помощника местного повелителя жрецов. После непродолжительной беседы дергаю рычаг и продолжаю путь дальше.

Новый тип врагов — Arcanist. Они любят замораживать в огромный кусок льда или вызывать снежную бурю. Стараюсь бить по ним огненными шарами, против пламени у ледяных магов слабый иммунитет. Снова встречаюсь с Sabu... и из всех трех решеток в холле удается открыть только южную. Подслушиваю разговор трех огроков: умные ребята, понимают, что связываться с вооруженным до зубов героем вредно для здоровья. Мы ж, говорят, не те идиоты из Тристама (если кто не в курсе, это город из Diablo), чтоб кидаться на всех подряд. Иду дальше, из сундука в углу достаю перчатки с прибавкой +2 к силе. Немного ломаю голову: надеть ли их или оставить когти (а может, перчатки Хаоса лучше?). Открываю сдвоенные решетки и вижу призрак, он подтверждает мои догадки, что древним королем был как раз я, и погубил империю тоже, оказывается, я... Автоматически получаю амулет против магии Sabu и забираю из сундука свиток с заклятиями седьмого уровня. А те два ключа понадобятся, чтобы открыть остальные две решетки в холле. Мчусь на север. Две собаки — это не проблема, а вот Sabu вряд ли сможет в следующий раз скастовать телепорт — как это у него получится с отрезанными руками? Забиваю еще не встречавшегося каменного голема; его трудно пробить, значит, налегаю на атакующее колдовство. Осталось зайти в телепорт, в новой области меня уже будут встречать.

Сразу заворачиваю на восток и (какая удача!) нахожу в сундуке Gothic Key, хватаю его и при следующем посещении лавки доспехов открываю в ней сундук. Красная, проклятая, но очень мощная Gothic Armor, смотрится действительно стильно и защищает от магических атак. В юго-западной части лабиринта нахожу выход в область с множеством каменных ступенек. На востоке нахожу драгоценный скипетр — им можно неплохо драться — и на самом юге снова встречаю зловредного жреца Sabu. Иду вперед мимо решеток и попадаю в фиолетовый коридор. Навстречу выбегает парочка варваров, они охраняют следующую часть фиолетового пути. В конце концов на глаза попадается гоблинша: убивать ее не стану, а лучше поцелую. Неприятно, но мне нужны этот ключ и отравленный кинжал. Иду на юг, отпираю ключом решетку и, как полагается благородным воителям, всаживаю в спину жреца отравленный кинжал.

Телепортируюсь обратно и отпираю пройденные ранее решетки недалеко от телепорта: северная ведет в казармы огроков, а южная — в логово повелителя жрецов, Jhago. После недолгого пути встречаюсь с этим субъектом и пытаюсь объяснить, насколько он был не прав. Правоту лучше доказывать увесистыми аргументами вроде полюбившихся огненных шаров, главное — иметь под рукой десяток напитков для восстановления магической энергии. При желании имеет смысл просто порубить жреца в капусту, орудуя мечом и усилившись Swift Strike. Придется немного побегать и поволноваться. Не считая пакостей от парочки темных ревенантов, приходится терпеть постоянные козни босса в виде его огненных шаров. Реально можно достать врага только в центре арены, там он задерживается подольше. Как только утихнет звон стали и раскаты магического поединка, меня неожиданно переносит сначала к былой возлюбленной (которую я и спасаю вот уже несколько дней подряд), а затем к скелетному трону. Беру из сундука талисман Alfa gem и подхожу к лежащей у трона драгоценности.

Уф-ф.. Что это было? Знакомый уже старец пытается мне рассказать и показать... пока не сгорел в магического пламени Сардока. Возвращаюсь в город и обхожу лавки. В той, что продают зелья, покупаю штук пятьдесят баночек с восстановителем маны и здоровья. Оставшиеся деньги трачу в лавке магии: мне пригодится Band of Fury (сильно увеличивает запас выносливости) и звездообразный амулет, что дает дополнительную силу моим заклинаниям. Внутри замка вежливо обращаюсь к Сардоку и наблюдаю за нелепой смертью лорда Мистхэвена. Однако мне не до него — сейчас я окажусь в реальности демонов, откуда в свое время и был призван на службу магу.

## Лабиринт Хаоса

Простите за краткость повествования. Просто у меня слишком мало времени, чтобы подробно записать все события, которые происходят здесь, в демоническом мире. Как я понял, весь лабиринт разбит на несколько областей: красную, белую, зеленую, синюю, желтую, салатовую и фиолетовую. В каждой из них требуется найти каменную голову с торчащим из пасти сундуком. В нем лежит кристалл, своеобразный ключик, который я сам использую, как только увижу нужный замок, вернее, синий напольный круг. После этого я могу переходить в следующую область через портал с характерным светом. Итак, красный уровень очень легок: в северо-западном углу нахожу кристалл и вставляю в круг в юго-восточной части области. По пути вижу два сундука, вытаскиваю свиток с магией девятого уровня и талисман Смерти (Death talisman). Портал на белый уровень легко обнаружить в северо-восточном углу. На новом месте осваиваться некогда — сразу двигаюсь на запад. В сундуке лежит навершие (Hilt) от неведомого меча, беру его и иду в юго-восточный угол: там амулет Силы и талисман Хаоса (Chaos talisman). Кристалл находится в юго-восточном углу, а круг — немного восточнее центра. Недалеко от него нахожу портал. На зеленом этапе опять ищу кристалл, он в юго-западном углу. По пути достаю очень классную секиру. В северо-восточном углу нахожу свиток с магией десятого уровня и рукоятку (Handle) меча. Спускаюсь на запад, где в сундуке лежит амулет из зубов дракона. Осталось найти круг, что чуть-чуть на востоке от центра, и найти портал в северо-западной части карты. Синий уровень на удивление негостеприимен, но кристалл все равно надо найти — он на западе от входного портала. Иду теперь в северо-восточную область и нахожу круг (а заодно и меч варваров), с активизацией которого спокойно иду в следующий портал — он расположен южнее.

Желтая область... Здесь становится еще горячей, благо новые противники вполне способны задать жару. Демон-маг опасен огненными атаки, которыми не дают хорошенько прицелиться атакующей магией — приходится прибегать к заклятиям массового поражения. Колдун не менее опасен — он любит вызывать привидения, зомби и скелетов. Потихоньку пробиваюсь к лежащему в юго-западной области кристаллу. Недалеко от него вижу клинок (Blade), прикрепляю к нему навершие и рукоятку. Получается Angsaar, самое убийственное и острое оружие (урон в две сотни единиц говорит сам за себя). Круг находится в северо-восточном углу, а портал — в центре. Салатовый этап. В центре расположился череп, а западнее него — круг. Портал тоже рядом, он переносит на последний, фиолетовый уровень. В северо-западной части карты расположился круг, а кристалл к нему ищу примерно в середине западного края этапа. Вход в пирамиду Яго-ро, главного злодея и похитителя девушки, обнаружится прямо на востоке. Внутри вижу Самого... После нескольких формальный оскорблений рублю его на куски. Главное — вовремя применить Swift Strike и постоянно глотать оставшиеся бутылочки. Есть вариант кидаться старыми (но добрыми!) огненными шарами — при развитой характеристике Mind они очень даже хороши. Легким движением руки рассекаю путы прекрасной королевы и... что было дальше, вы уже догадались сами. Силой всех подвластных магических духов испепеляю Сардока, но его смерть не может утешить мое горе. Мне, умершему и возрожденному, остается только покинуть инфернальную реальность через сияющий портал...

# SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN

Разработчик: **Crystal Dynamics**
Издатель: **Eidos Interactive**
Выход: **август 1999 г.**
Жанр: **3D-action/adventure**
Требования: **P-200 MMX, 16 Мб, 3D-акс.**

Графика: **8,0**
Звук: **7,0**
Играбельность: **8,0**
Общий рейтинг: **7,7**

**Трехмерные приключения вампира-похитителя душ со множеством оригинальных идей, симпатичной графикой и неудобным управлением.**

...Меня зовут Разиэль. Я вампир. Тысяча лет прошла с тех пор, как Лорд Каин основал столицу новой империи и начал покорение мира. Его первым шагом на этом пути было создание помощников, своих лейтенантов, таких же вампиров, как и он сам.

Я был первым из них.

Шесть лейтенантов, каждый глава своего Клана, все вместе мы составляли основу той силы, которая должна была целиком и полностью подчинить мир Носгота власти Каина. В течение нескольких сотен лет человеческий род был окончательно порабощен. Рабы строили вокруг нашей столицы огромный алтарь, извергающий в небо гигантские клубы дыма.

Так мы собирались закрыть от людей смертоносное для нас солнце.

Наступало прекрасное время. Но оно становилось и временем скуки, вялой борьбы с последними уцелевшими среди людей борцами за освобождение Носгота от власти вампиров. Временем интриг между Кланами, которые единственные придавали еще остроту нашему существованию.

Когда простые вампиры одного Клана шли против другого, мы смеялись и заключали пари об исходе противостояния.

Мы создавали и разрушали заговоры, повинуясь простому капризу.

Мы — шесть ближайших помощников Каина.

И сам Лорд Каин, наш господин, отец и создатель...

Люди думают, что это яд в крови делает вампиров тем, что они есть. Глупцы.

Кровь нужна только для того, чтобы питать тело, в котором живет вампир. Чтобы создать вампира, нужно похитить душу умершего человека из тьмы и реанимировать тело. Ожив, оно будет нуждаться в крови.

Тело.

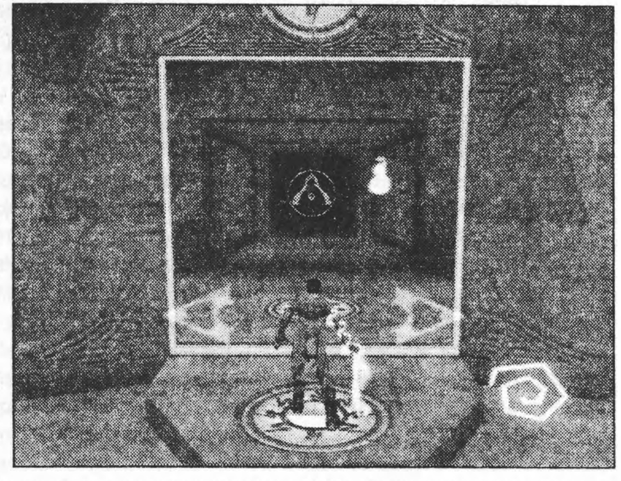
Но не дух.

Душа же получает не просто вторую жизнь в материальном мире. Она получает власть.

Все силы преисподней встают на службу ей.

И она растет внутри своего тела.

Мы растем, как растет цветок. Мы созреваем постепенно, как созревают плоды на деревьях.



Наши тела изменяются и не испытывают более нужды в свежей человеческой крови. С каждым новым циклом мы становимся все сильнее, обретая способности и мощь Темных Богов.

С каждым новым циклом мы получаем их дар: новую способность, новый талант, новое умение.

Каин должен был измениться первым.

Через короткое время после того, как он обретет свой новый дар, должен был наступить черед одного из нас.

Я, Разиэль, имел несчастье опередить своего господина. Мне были дарованы крылья и способность полета. Я проявил дерзость, позволив крыльям развернуться в его присутствии.

Потому что еще не умел ими управлять...

Наказание, определенное мне, было прежде наказанием для предателей. Смерть в водах Озера Потерянных Душ. Помню ненавистный шум воды, водоворот внизу, перекошенное яростью лицо Каина. Помню своих братьев — тогда еще они выглядели как люди. И на их лицах, когда они меня поднимали, чтобы швырнуть в водоворот, застыло странное выражение...

Смущение?

Потом пришла боль.

Не знаю, сколько длилось это ощущение нескончаемого падения и боли.

Падение закончилось внезапно. Глаза открылись.

Вокруг медленно колыхались тени призрачного мира И сквозь затихающую боль раздался голос...

... Вот он, наш герой. Уцелел. Оживили. Сейчас ему чей-то загробный голос объясняет условия и порядок дальнейших действий. Сколько же он пролежал так, полумертвым? Века...

Сохранился неплохо. Движения плавные, красивые, быстрые. Очень хорошая анимация. Нижней челюсти у персонажа недостает, правда: шарфом замотался.

И какой же из него теперь вампир — без челюсти-то? Как кусать? Крылья зато уцелели... частично, но и это хорошо. Не летать, так хоть планировать можно с высоты.

А мир вокруг... странный. Синеватые, колышущиеся стены зала, где стоит Разиэль, наш персонаж и главный герой всего действия, создают ощущение нереальности, зыбкости.

Призрачности.

Призрачный мир.

Что же, сюжет понятен — благородная месть. Особенно приятно, что не придется нам делать добрых дел, другие у нас задачи. А добрые дела — так, побочный результат.

Персонаж, наше виртуальное воплощение, со стороны выглядит просто здорово. На редкость жизненно, сколь бы неуместно это ни звучало применительно к вампиру, да еще и вампиру, находящемуся в мире мертвых.

Анимация бесподобна. Никакие другие 3D-action/adventure, тот же Tomb Raider — самый близкий родственник по жанру, скажем, просто в сравнение не идут.

Достаточно посмотреть, как герой крадется вприсядку, как он лихо запрыгивает на каменные блоки и зависает, вцепившись в них когтями.

А как он, ненадолго покинутый игроком, в безделье точит эти самые когти о камень!

Нет слов, здорово!

Здесь будет уместно сказать, что анимация еще и весьма шустрая. Графический движок игры, при относительно невысоких системных требованиях, не тормозит нигде и ни при каких обстоятельствах. И это при том, что весь огромный игровой мир Soul Reaver: Legacy of Kain **полностью непрерывен**, ибо нигде нам не встретится «переход на другой уровень», сопровождающийся пятиминутной его, нового уровня, загрузкой. Возьмем использование встречающихся по ходу игры телепортеров. Что происходит в других играх, когда мы совершаем такое обыденное действие, как телепортация с помощью пространственных ворот или заклинаний? Правильно, загрузка новой области с демонстрацией «градусника» в той или иной его форме. Здесь же персонаж неспешно проходит через каменные ворота активизированного телепортера в выбранную им комнату, две секунды анимации — и все. Мы на новых территориях. Вся игра — одно гигантское пространство, заполненное архитектурными сооружениями в готическом стиле, пещерами и залами с таинственными механизмами, дворцами и горными расщелинами, зелеными туманными озерами и водопадами, людьми и монстрами. И над всем этим царит замечательно переданная атмосфера мрака и подавленности, все несет на себе следы разрушения и распада некогда могущественной цивилизации людей.

**Как примечание:** это игра не рекомендуется лицам, страдающих депрессией.

Но смотрится подобный антураж просто великолепно!

Графика окружающего мира несколько разгружена от деталей и упрощена, правда, большого внимания на это все равно не обращаешь, поскольку игра затягивает.

Игровой процесс оригинален. Доступ к новым призам и территориям открывается благодаря новым сверхъестественным способностям героя: проходить сквозь решетки, не бояться воды (для вампира очень даже сверхъестественно), взбираться по отвесным стенам, а такие способности даются по одной каждый раз после победы над очередным боссом.

Этот же принцип определяет линейность развития сюжета, да так хитро, что игрок не сомневается в полной свободе собственных действий.

Высший класс!

Хотелось бы произнести эти слова, воздать, так сказать, хвалу и торжественно умолкнуть.

Так ведь наша задача воздать не хвалу, а по заслугам.

И придется сказать о том, какой ценой дался разработчикам упомянутый выше фокус с непрерывностью игрового процесса, а также — чего стоила замечательная расторопность графического движка в целом.

Так вот, вместо того, чтобы подгружать графику между «уровнями», игра попросту подгружает ее в процессе движения персонажа по игровому миру. Выглядит это в наиболее явно замеченном случае следующим образом: бежит Разиэль по не самому длинному в игре коридору. Бежит, а дальний конец коридора закрыт завесой бледного бело-голубого цвета. Полное ощущение, что на уровне этой завесы коридор обрывается и выводит нас под открытое небо или что это необыкновенной плотности туман. Бежим.

Вот Разиэль уже возле завесы. Вот он заносит ногу и ступает прямо в неё. И тут CD-дисковод истерически взвизгивает, и перед нами появляется следующая часть коридора с такой же завесой в дальнем его конце.

Ну, это случай самый запущенный. А вот парящие в синем небе крыши отдельно от зданий или вершины гор отдельно от самих гор — это стандарт. Или такого же небесного цвета дырки в различных игровых объектах, находящихся от нас на некотором расстоянии...

Теперь сам игровой движок.

На мелких огрехах заострять внимание не будем. Да, эпизодически Разиэль тонет по колено в камне или въезжает рукой внутрь стены. Это мелочи, тем более это никак не отражается на подвижности героя. Да, на протяжении игры мой персонаж дважды без видимых причин провалился сквозь стену и пол в бесконечную небесную синеву, угробив результаты пятнадцати минут игры. В конце концов, это одна из самых длинных игр года, а два раза — это не так уж и много.

Но! О, фанаты навороченных спецэффектов и технологических новшеств! О, почитатели графических супердостижений и любители специальной терминологии!

Расслабьтесь.

Здесь вам будет не к чему будет приложить силу своих страстей.

Ибо спецэффектов в игре нет.

Есть? Нет. Потому что я не говорю об освещении в реальном времени, ставшем стандартом уже давно и не только для жанра 3D-action. Да, такое освещение представлено, правда, лишь в виде жалкой имитации. Но здесь и обычного-то освещения по-хорошему — нет.

Что есть, так это яркость экрана монитора, она многое значит. А вот когда я в игре впервые увидел солнечный луч, то решил, по простоте душевной избалованного 3D- ускоренными играми геймера, что это деревянная колонна. Абсолютно непрозрачная и с рисунком древесных волокон по поверхности. А что герой сквозь неё пробежал, так это глюк программы.

В стены ведь проваливался — и ничего.

Любители Sony PlayStation медленно выстраиваются вокруг меня полукругом, поигрывая геймпадами.

Они мягко спрашивают: какие, собственно, могут быть претензии к игре, попавшей на PC с их любимой игровой приставки?

Да никаких, Господи. Не сказал до сих пор, так сейчас скажу — интересная игра.

Добавлю только, что в ней есть еще и магия. И с её графическим решением та же грустная история. А питаться мы будем теперь не кровью. Питаться мы будем душами умерших людей, вернее, летающими связками зеленых шаров, больше похожих на гусениц-переростков. Тем не менее, по уверениям разработчиков игры, подобным образом эти самые души и выглядят. И такие скушаем, значит, не привыкать. Голод не тетка. Зажимаем клавишу **D** — и вперед, оттянув на лице шарф, чтобы не мешал. Души мечутся где-то в дальнем углу зала, но бегать за ними не надо. Сами прилетят, как мотыльки на огонь. В правом нижнем углу экрана спиралька — индикатор здоровья. Наелись — спиралька побелела.

Порядок. Кормят в призрачном мире хорошо.

А вот на полу синий мерцающий и похожий на мишень круг. Сюда нужно встать, обязательно в сытом состоянии, потом нажать **Enter** и, выбрав дающееся изначально заклинание перехода между мирами, нажать клавишу **A** ( действие ). Потому что пора, пора уже отправляться в мир реальности и приниматься за дело...

Сам переход из одного мира в другой впечатляет. Окружающий пейзаж словно бы чуть поворачивается вокруг оси, искаженные и зыбкие линии разглаживаются, обретая краски и стабильность материальных объектов. Подумать только, что все огромное игровое пространство было воссоздано разработчиками дважды — для каждого из миров!

Впоследствии мы еще не раз и не два посетим призрачный мир — место, где всегда можно восстановить силы, где скрываются различные твари, детали архитектуры и работают способности Разиэля, недоступные в мире реальности.

А в материальном мире нас ждет долгое путешествие, переполненное сражениями с нечистью, решением головоломок, сбором усиливающих наши возможности артефактов и прыжковыми задачами.

Реализация поединков не подкачала: веселые здесь поединки. Нажали разочек клавишу **S** — развернулись лицом к ближайшему противнику. Дальше — Diablo, ей-Богу: знай дави на клавишу **A** (действие). Драться голыми руками придется не часто. С помощью той же клавиши **A** Разиэль может ухватить буквально все, что под руку попадется, и использовать по прямому назначению. Схватить камень — и врагу по голове, вазу — и по другой голове, шест или посох цапнуть — и спецударом **F** сотворить при помощи этой большой булавки экспонат для коллекции жуков и бабочек. Можно шест метнуть с приличного расстояния, особенно если сначала незаметно со спины подкрасться ( клавиша **S** — крадемся). Враги Разиэля, бессмертные, как и он сам, не могут умереть от материального оружия. Но, насаженные на шест, остаются тихими и безобидными. Можно на них, надоедливых, каменный блок опрокинуть. Блок тяжелый, под ним тоже особенно не попищишь. Можно факел со стены сорвать и врагу по морде, а потом его, оглушенного, поджечь. Факел погаснет? Так мы его у любого открытого огня снова запалим.

Можно очередного изверга когтями до кондиции довести, а потом его в воду кинуть или в костер. Или на солнечный свет. Или на настенный шип насадить. И душу его выпить. Тут ему, супостату, и конец.

Особенно приятно, что если противников несколько, то нападают они не скопом со всех сторон.

Нет! Бои здесь только один на один. Выберите себе одного любого и лупите, не стесняйтесь. Его напарники будут благородно прыгать рядом, пугая вас для приличия страшными воплями.

Весело!

Правда, с ростом способностей нашего персонажа это разнообразие несколько теряется.

Мы лупим врага издали заклинаниями и энергетическими импульсами. Мы не вступаем в ближний бой. Мы становимся мудрыми и скучными.

Но это уже право личного выбора, верно?

Присутствуют в игре и загадки, связанные часто с передвижением массивных каменных блоков. Загадки большей частью несложные, оригинальные и, в целом, логичные. Скажем, чтобы каменная платформа провалилась на нижний ярус, нужно поджечь на этом нижнем ярусе её деревянные опоры, передвинув в нужные места каменные блоки с горящим на них огнём. Просто?

Как бы не так.

Повторюсь: Soul Reaver: Legacy of Kain, к несчастью, очень интересная игра.

К несчастью, потому что только игровой интерес заставляет нас, стиснув зубы, без счета тратить драгоценное время на преодоление глупых препонов, устроенных разработчиками, дабы жизнь геймерам не казалась мёдом. Не иначе.

Первая проблема такого рода — управление персонажем.

Игра, перегруженная прыжковыми задачами в той мере, в какой перегружен ими Soul Reaver: Legacy of Kain, просто обязана иметь удобное управление.

Обязана.

И кто вообще придумал, что прыгать по камням, платформам, столбикам — это интересно?

Кому-то интересно, видимо, но я лично таких в жизни не встречал.

Нет, прыгать — здорово, но не там, где полшага вправо или влево заставляют начинать всё с самого начала. Особенно если ты не можешь сделать полшага, а способен только на полноценный шаг.

Особенно если ты не знаешь, куда тебя поведет нажатие, скажем, клавиши со стрелкой **вверх**.

Может быть, прямо. Может быть, вправо. Может быть, и влево... .

А может, вообще назад.

Дело в том, что камера в игре без нашего участия меняет ракурс относительно персонажа. Ведем мы героя стрелками, а значит, с изменением его положения относительно камеры меняется и направление движения, определяемое той или иной стрелкой. Вот и получается, что нажали клавишу хода назад (клавишу не отпускали) — камера перескочила в новое положение, и клавиша хода назад превратилась в клавишу хода направо.

Тихий ужас попрыгунчика.

Это бы ещё ладно. Но когда прыгаешь, неплохо бы видеть, куда.

Осмотр места действия в игре не предусмотрен.

Вернее, можно зажать левую клавишу **Ctrl** и, поместив таким образом камеру за спину героя, стрелками произвести этот самый осмотр. Причем стрелка **вверх** будет означать взгляд вниз. Почему-то.

Так ведь персонаж в процессе лишен способности двигаться!

Огляделись? Отлично. Всё запомнили? Замечательно.

Отпускайте **Ctrl**.

Выходить на позицию и прыгать будем вслепую.

Прямо-таки воспитание юных разведчиков с идеальной зрительной памятью.

А в упомянутой выше задачке с горящими каменными блоками и деревянными опорами решение очевидно только для того, кто эти опоры сумеет разглядеть.

Что при обычной игровой проекции просто невозможно.

Но и это ещё не все. Потому что камера, сопровождающая героя, при переходе из одной запертой комнаты в другую деликатно остается за закрытой дверью, предоставляя невидимому нам более персонажу самостоятельно разбираться с делегацией встречающих монстров.

Едем дальше.

Ничем другим так не гордятся разработчики, как непрерывностью игрового процесса. Убить нас окончательно в игре нельзя, мир вокруг единый, подгрузки уровней не требующий, — играй и радуйся, родной.

Они просто помешались на этой непрерывности. Они считают, что проходить игру нужно на одном дыхании, без перерывов на еду, прогулку и сон.

Никак иначе я не могу объяснить наличия в игре **такой** системы сохранения.

Официально сохраняться можно в абсолютно любой точке пространства и времени. Фактически делать это стоит только после того, как вы отыскали и активизировали очередной телепортер или победили одного из боссов.

Активизировать телепортер несложно, достаточно встать на светящийся круг рядом с ним и посмотреть трехсекундный ролик. Сохраняйтесь, выходите из игры — вы ничего не потеряете.

Но как быть, если не хватило терпения искать очередной телепортер и вы, после головокружительных прыжков и зубодробительных сражений с монстрами, решили сохраниться где-нибудь перед очередной запертой дверью, гордо сжимая в руках оружие победы — боевой посох?

Пожалуйста!

Но при восстановлении игры в обоих случаях вы обнаружите себя в призрачном мире, в той же комнате, из которой начинали свое путешествие в самом его начале. Вам предстоит пять минут бега до комнаты с местным телепортером и потом еще пять минут судорожного поиска нужной точки назначения с попытками опознать индивидуальный для каждой такой точки хитроумный символ.

Во втором случае вам светит ещё и неизбежное повторение пройденного пути, со всеми, памятными с прошлого раза, прыжками и боями, прежде чем вы сумеете снова добраться до вожделенной двери.

Возле которой благополучно подберёте свой любимый посох.

Многое можно понять. Игра была сделана для приставки, а приставочники — народ крепкий и неизбалованный.

Но, по-моему, даже над ними нельзя так издеваться.

Пару слов о звуке?

Звук в игре есть. Это констатация не самого факта наличия, а определенного уровня исполнения. Никаких наворотов типа 3D объемного звучания, но звук есть: озвучено все, что нужно, и атмосфера игры передается неплохо. Музыка несколько однообразна, но в целом раздражения и желания немедленно отключить не вызывает. Играть с ней веселее.

Подведем итог?

Часто хорошие игры ругают даже больше, чем откровенно плохие. Потому что плохая игра не цепляет, не заставляет сопереживать... В плохую игру неинтересно играть. И ругать её — и то неинтересно.

А здесь — море недостатков. Море.

Но не они определяют игровой интерес.

И даже несмотря на перечисленные недостатки, это все равно интересная и захватывающая игра. Настоящая игра.

Меня зовут Разиэль...

## ОБЩИЕ СОВЕТЫ

Не атакуйте людей, и тогда они не станут трогать и Разиэля. Ежели ударите хоть одного «хорошего» человечка, то настроите против себя всех людей. В этом случае надо побегать и немного переждать — со временем их ненависть пройдет. Впрочем, есть некоторые исключения. Так, в обжитом пауками кафедральном соборе поселились поклонники вампиров. Они одеты в красные с золотом плащи: спокойно пейте их души, это только приветствуется.

Знайте слабости ваших противников. Некоторые из них (вроде нежити-зомби и людей) не боятся солнечного света. Тут все логично: живущие в воде монстры также не прочь искупаться без всякого вреда для здоровья.

Самая удачная боевая магия — Руна огня, она относительно дешева и способна сразу сжечь пару-тройку вампиров. Руна силы после встречи с Морлоком намного менее приятна, хоть и очень дешева по затратам маны.

При выборе магии игровое время останавливается. Не течет время и в призрачном мире, впрочем, там и не действуют физические законы вроде силы тяжести. Никогда не забывайте, что в мире духов невозможно также двигать блоки или открывать двери, для этого надо возвращаться в реальность.

Порой приходится долго возиться с каменными блоками, решая очередную сложную задачку. Бывает интересно, бывает утомительно, но в любом случае больше всего времени отнимают именно такие действия, как перевороты блока с грани на грань. На мой взгляд, удобнее всего следующий порядок действий. Разделим его условно на три этапа. Первый: сначала переворачиваете блок так, чтоб нужная сторона с картинкой (с трубой, с символом) была наверху. Второй: одним движением ставите эту сторону (что была сверху) набок, в нужное направление (ведь как задвинете блок, тот же символ обычно должен оказаться на его внешней стороне). Третий: все завершается парой перекладов с боку на бок (чтоб картинка не стояла вверх головой или боком). Надеюсь, описал все понятно, хотя, конечно, удобнее было бы показать...

## СРАЖЕНИЯ

Драться с вампирами даже новичкам не очень-то сложно. Зажмите **S** и, не отпуская клавишу, быстро жмите на **A**. При таком подходе Разиэль будет самостоятельно поворачиваться в нужную сторону и никогда не выпустит противника из виду. Правда, движе-

ния его станут более медленными, в чем-то более осторожными. Из-за такой медлительности хорошо драться вы сможете только длинным оружием: копьями, посохами, трезубцами. Короткое же оружие типа факела, магического меча или когтей требует чуть более продуманной тактики боя. Поэтому, как немного освоитесь с управлением, отказывайтесь от помощи описанного автонацеливания, а просто бегайте и крутитесь вокруг выбранной твари, почаще ее кусая. Получив способность Силы, старайтесь свести ближний бой до минимума: просто расстреливайте врагов на расстоянии и подходите лишь для решающего удара. В любом случае старайтесь избегать драк, особенно если у Разиэля в руках Soul Reaver. Обидно будет потерять его после первого же пропущенного удара, не правда ли?

Если деретесь с двумя и более противниками, сначала убивайте первого и протыкайте его копьем, затем когтями доведите до кондиции его коллег и лишь потом пейте душу. Иногда тварь можно прибить во время решения задачки, перевернув на нее каменной блок.

Если подкрадываетесь (клавиша **S**) сзади, то бейте сразу протыкающим спецударом. Сей удар сработает также на ошеломленных врагов, хотя никто не мешает попытаться нанизать на копье и здорового противника, но это почти нереально. Больно быстро они прыгают и ловко уворачиваются.

Итак, уничтожать тварей можно сочетанием уже упомянутого суперудара (**F**) с поглощением души (не забывайте подбирать оружие или заново разжигать у костра факелы). У безоружных героев популярны и другие способы: скинуть в воду, бросить на настенные шипы, кинуть в костер или под солнечные лучи. Как правило, все это вампиры не любят и сразу выпускают душу, но некоторые твари даже живут в воде — кидать их туда бесполезно. Иногда попадаются вроде уже знакомые вампиры, но со странным мерцанием маленьких звездочек. Увидев их, сразу сближайтесь для ближнего боя — на расстоянии они секунд за десять просто выпьют душу Разиэля.

Кстати, обычные твари обычно вновь появляются на зачищенных территориях, причем не через некоторое время, а как снова туда вернетесь. Если вы их вновь уничтожите и не выпьете душу, то они исчезнут навсегда. Пользуйтесь этим. Например, разработчики порой явно издеваются, заставляя не только двигать блоки, но и постоянно отбиваться от все новых и новых тварей. После пары таких боев приходится уходить в призрачный мир и снова возвращаться в реальность к задачке. В таких случаях не мучайтесь, а убейте врага и не забирайте его душу (оружие тоже оставьте в теле монстра). Противник окажется на полу, вроде как неподвижный, но в то же время не совсем мертвый. Теперь спокойно возвращайтесь к блокам — новые монстры уже не появятся.

## МАГИЯ

Теперь о доступной вампиру магии. По всему миру Носгота разбросано семь Рун (Glyph), все они дают Разиэлю по одной магической способности. Чтобы герой не колдовал слишком часто, его ограничили системой волшебных у. е., что показаны в верхнем левом углу экрана. Изначально у героя только единичка маны, но со временем это количество будет увеличиваться. Система такая: +4 за каждый найденный артефакт магии (всего их пять) плюс за находку Рун. Находка Руны прибавляет к максимальному запасу магической энергии Разиэля (внимание!) ровно столько единиц, сколько их тратится на одно применение соответствующего Руне колдовства. Перезарядка колдовства осуществляется в особых местах со светящимся кругом: самый удобный — в зале первой битвы с Каином. Также можно подбирать синие колдовские сферы, они или выпадают из тварей или хитро запрятаны.

С артефактами выносливости дело обстоит немного иначе. Они бесполезны и никак не помогают Разиэлю, пока их меньше пяти штук. Набрав это число, герой станет заметно живучей, спираль его здоровья при этом увеличится. Очень хорошо помогает, но дей-

ствует в материальном мире, и только там. Всего артефактов выносливости пятнадцать штук, но находить вы их будете не очень часто. Обычно после каждой новой способности их можно будет достать пару-тройку, не больше.

### *FORCE GLYPH*

Красная Руна. Стоимость: ед. мана. Силовой удар, который сильно откидывает монстра назад. Подгадайте момент, когда одним толчком реально сбросить вампира в озеро или толкнуть в костер. В отличие от способности Силы, действует на всех врагов, что неподалеку.

### *STONE GLYPH*

Белая Руна. Стоимость: 2 ед. маны. На время обездвиживает стоящих неподалеку врагов. Вы можете убежать, но пронзить оружием и выпить душу никак не получится. Во время действия заклятья они неуязвимы, как камень.

### *SOUND GLYPH*

Фиолетовая Руна. Стоимость: 4 ед. маны. Ошеломляет ваших врагов (быстро приканчивайте их, чтобы забрать душу).

### *WATER GLYPH*

Синяя Руна. Стоимость: 6 ед. маны. Заклинание Воды, на время парализует, хоть и не ошеломляет врагов. От действия Руны Воды обычно твари отходят немного дольше, чем от предыдущей магии. Впрочем, зомби замечены в сопротивлении к действию воды. На них она действует не так губительно.

### *FIRE GLYPH*

Темно-желтая Руна. Стоимость: 8 ед. маны. Сжигает всех оказавшихся в радиусе действия врагов. Очень полезное заклинание, если Разиэль безоружен или очень слаб здоровьем. Настоятельно рекомендую любить и жаловать.

### *SUNLIGHT GLYPH*

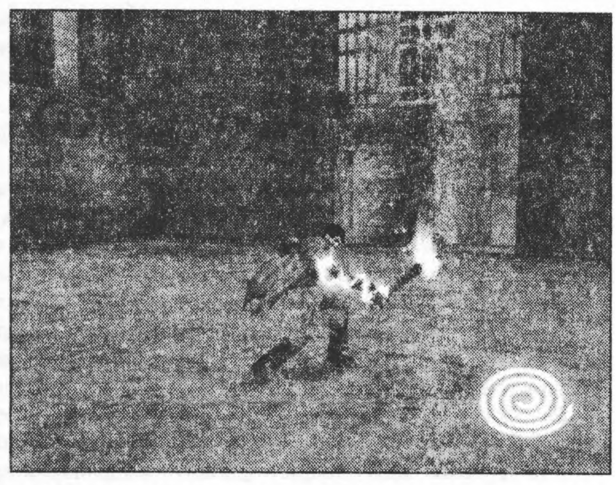
Светло-желтая Руна. Стоимость: 10 ед. маны. Очень мощная магия. Испепеляет вампиров, причем на большом расстоянии.

## СПОСОБНОСТИ

**Способность полета**. Прыгнув, повторным нажатием клавиши **Пробел** вы заставите Разиэля распустить остатки крыльев. Летать в прямом смысле вы не сможете, но вот планировать на серьезные расстояния — это пожалуйста. Планируйте всегда, когда необходимо преодолевать большие пропасти или ямы.

**Способность прохода** через решетки работает только в призрачном мире. Из-за этого частенько приходится оставлять оружие в предыдущей комнате. Но есть маленькая хитрость: оружие можно перекинуть через решетку, а затем в материальном мире подобрать его с другой стороны.

Магический меч **Soul Reaver** — мощное оружие, хоть в дальности уступает копьям и посохам. Плюс: после спецудара не нужно подбирать обратно выпавшее из рук оружие, как это бывает со всякими копьями и посохами. Меч всегда при Разиэле в призрачном мире, но в материальном появляется, только если герой еще не был ранен. В реальном мире меч также подпитывает хозяина свежими душами, тем самым не давая ему вернуться в мир духов из-за долгого голодания. Со временем реально найти особый огонь, который превратит меч в Fire Reaver. Не вступая в рукопашную, герой сможет не-



сколькими огненными выстрелами убить любого вампира. При попадании в воду меч погаснет, но никто не запрещает снова зажечь его у абсолютно любого костра.

**Способность лазанья** по стенам действует только в материальном мире, да и стены надо находить особенные по цвету и с множеством горизонтальных борозд. Способность применяется клавишей, ответственной за прыжок.

**Способность Силы** в свою очередь дает Разиэлю право кидаться энергетическими импульсами. Осуществляется клавишей броска и совершенно по-разному действует в зависимости от того, есть у Поглотителя душ в руках Soul Reaver или нет. Как только приобретете способность Силы, отказывайтесь от всех видов рукопашного боя. Просто расстреливайте врагов на расстоянии, дабы сразу добить их одним ударом. Если в руках героя есть посторонние предметы (за исключением меча), то их придется бросить. Также способность Силы обычно позволяет двигать на расстоянии каменные блоки без всяких утомительных перетаскиваний.

**Способность плаванья** получается вами после убийства Рахаба, водяного босса вампиров. От соприкосновения с водой вы не только остаетесь в материальном мире, без малейшего вреда от H2O, но и можете плавать. Так же, как и прыжки, плаванье реализуется **Пробелом**. Драться в воде почти нереально, поэтому при встрече с врагами сразу выбирайтесь на сушу.

**Способность воздействия**. Самая последняя из имеющихся возможностей героя и вначале не совсем понятная. Действует так: обегите цель, совершив вокруг нее полный круг, и почувствуете действие этой способности. Сей круг почета обычно приводит к активизации какой-нибудь колонны или статуи. Способность действует и на противников — парализует и ошеломляет их.

# ПРОХОЖДЕНИЕ

## УБЕЖИЩЕ МАЛКАЯ

Итак, Разиэль начинает свой крестовый поход против вампиров. Оглянитесь вокруг, и заметите платформу с зеленым дымом. Наступив сюда, вы всегда будете получать более-менее понятные подсказки в прохождении игры. Туннель приведет к порталу, через который вы телепортируетесь в области, где уже побывали. Наступаем на любой из двух кругов у портала, нажимаем **A** и стрелками выбираем нужную область. Пока требуется только активизировать портал: энергетическая стена, закрывшая вход к коридор, исчезнет. В следующем зале Разиэль должен поглотить (**D**) несколько душ, то есть зеленых дымовых сгустков, пока полностью не вылечится. Прыгайте по блокам (**Пробел**) и совершайте парочку высоких прыжков (сначала садимся на карточки — **C**, а затем прыгаем — **Пробел**).

Чтобы преодолеть пропасть, прыгаем и сразу же нажимаем **Пробел**, чтобы крылья Поглотителя душ позволили ему парить. Только не отпускайте **Пробел**, пока не приземлитесь. Новое задание: победить двух местных зверьков-»падальщиков». Смотрим раздел «Сражения». Как дойдете до круга из колонн, ровно в центре его увидите магический

круг — это точка перехода в материальный мир. Вставьте прямо на него, нажмите **Enter** для выбора заклинаний (пока оно у вас одно) и колдуйте клавишей **A**. Если жизней у вас по максимуму, то попадете из призрачного мира в материальный. Если здоровья не хватает, то рядом есть готовые к употреблению души.

Внимательно посмотрев наверх, можно заметить нишу: там лежит **первый артефакт выносливости**, пока только запомните его нахождение. От колонн есть один путь в горный проход, а вход в другой коридор загорожен железной решеткой. Перепрыгните через прудик и выйдите к двум вампирам, вашим первым серьезным противникам. Перед тем как перелететь через воду, заметьте в ней решетку, закрывшую **второй артефакт выносливости**. Убить вампира сейчас вы способны, только изранив и временно оглушив его. Быстро поднимайте ошеломленного врага (только не отпускайте **F**, пока не решите бросить тварь и не прицелитесь!) и топайте с телом к воде. Попавший в воду вампир будет уничтожен. Также разрешается кидать монстра в освещенный солнечными лучами участок и на настенные шипы.

Разобравшись с противниками, подойдите к каменному блоку и оттащите его (**A плюс стрелки**) к стене, чтобы, забравшись на блок, спокойно запрыгнуть в проход. Возьмите один из двух факелов у двери и заходите. Видите вампиров? Воевать с ними стало гораздо проще: достаточно несколько раз ударить факелом, а затем поджечь противника спецударом (**F**). К сожаленью, факел тут же потухает и для второго противника надо зажигать его вновь, воздействуя на костер неподалеку. Лучше возьмите одно из двух копьевидных настенных украшений у массивных ворот. Этим оружием реально насквозь проткнуть ошеломленного вампира, выпить его душу и тут же подобрать копье обратно. Видите огромные двери, ведущие в **логово Каина**? Открыть их не получится: в сценке сказано, что они заржавели... За решеткой рядом вы заметите (но пока не получите) **третий артефакт выносливости**. Идите по горному проходу, тихо подкрадитесь (**S**) и спецударом убейте стоящего к вам спиной вампира. Особая дверь с орнаментом приведет к новому, второму порталу, активизируйте его.

Вы оказались у водоворота, куда Разиэля бросили приспешники Каина. Что ж, вспомним былое и навестим бывшую цитадель вампира, у входа в которую он будет стоять после окончания сценки. Убейте парочку вампиров, чтобы открыть решетку, и найдите **четвертый артефакт выносливости**, добраться до него вы способны, подвинув блок у противоположной стены, однако артефакт пока тоже защищен решеткой. В следующем зале откройте характерную дверь со следующим, третьим порталом. Дверь напротив приведет к залу со спиральной лестницей, поднимитесь наверх и нажмите кнопку на стене. Опустится мост, по которому вы перейдете в дождливую область. Как покажут сценку про новых врагов-зомби, спрыгивайте вниз и атакуйте тварей. Через ворота попадете к следующему зомби и обнаружите неплохое оружие — жреческий посох. Сверните направо и подвиньте блок, чтобы запрыгнуть в проход. Около двух зубчатых сооружений убейте следующего зомби и по горке бегите наверх. Найдите решетку рядом с участком солнечного света. Вот и следующий портал, активизируйте его и шагайте дальше.

Перед вами озеро с зеленоватым туманом... Прыгайте, расправив крылья, на первый кусок колонны, торчащий из воды, а далее и на второй. Если упадете в озеро, то не страшно — по трем блокам можно тут же вылезть наверх. Уничтожьте в комнате за решеткой **(первый артефакт магии)** двух мумий оружием или насадите на шипы, затем бегите по коридору. Вы в зале с решеткой, сожженным телом вампира и всякими упавшими колоннами. Самостоятельно переходите в призрачный мир и уложите злобного духа. Постарайтесь не дать ему высасывать энергию, постоянно атакуя в рукопашной схватке. После победы останьтесь в призрачном мире, чтобы залезть на блоки справа от двери. В реальном, то есть материальном, мире этих блоков не существует! Возвращайтесь в реальность и планируйте на уступ у противоположной от входа стены. Там отодвиньте от

стенки блок, чтобы перелезть на другую его сторону, и протолкните его на уступ (присаживаемся клавишей **C** и толкаем **A**). Задвиньте блок в специальную нишу, и верхняя решетка откроется. Прыгайте, расправив крылья, на одну из двух каменных платформ у стены — увидите сценку. Разберитесь с мумиями, охраняющими площадку внизу, и вытащите блок у противоположной от входа стены.

Этот блок надо сбросить в нижнюю площадку, охраняемую мумиями, и поднять наверх рядом с запертой пока решеткой. Тут есть специальная ниша: как в ней окажется блок, поднимется и нижняя решетка. Снова перейдите в призрачный мир и заберитесь наверх. Пока не возвращайте в реальность. От верхней решетки запрыгивайте не на платформу, а на каменный мостик: просто прыгните прямо на него, чтобы Разиэль самостоятельно зацепился. В планирующем полете попадите на каменной платформу, что поднялась, и планируйте с нее вперед. Вот теперь переходите в материальный мир и принимайте задачку на работу с блоками, дабы поднять очередную решетку. Во-первых, передвиньте два стоящих друг на друге блока к возвышению у решетки и с этого возвышения столкните один блок с другого. Задвиньте блоки в ниши, причем не абы как, а так чтобы на передней и задней части блока (а не сбоку или сверху/снизу) стояла П-образная буква. После того как блок займет в нише правильное положение, раздастся характерный щелчок. Это правило щелчка действует для всех будущих игровых задачек с блоками.

Сбросьте вниз блок и заприметьте **пятый артефакт выносливости**, что далеко в нише на противоположной стороне. Спрыгивай вниз, вслед за блоком. Двигайте его направо (если стоять лицом к стене), в сторону к двери с орнаментом портала. Также подвиньте и второй блок, который находится рядом, и поставьте его на первый блок. Залезьте на получившуюся горку — с нее можно допрыгнуть до нового прохода с деревянными балками. Пара мумий и новый посох для их уничтожения. Откройте решетку и бегите по туннелю с солнечным светом. В зале сразу направляйтесь к лифту, от него бегите в комнату с огромными шестеренками. Нажмите вначале на настенную кнопку, а затем поверните рычаг на противоположной стене. Вернитесь к лифту и поднимитесь на первый этаж, нажмите на переключатель прямо в двух от вас шагах. Прыгайте вниз, выдвиньте блок и найдите рядом вход в вырубленный в скале туннель. Теперь передвиньте все четыре блока с горящим огнем под четыре деревянных опоры — каменная платформа снова рухнет.

В центре этой плиты находится платформа с четырьмя вырезанными углами. В каждый угол требуется вставить по блоку с горящим огнем, чтобы, наконец, обрушить платформу в третий раз. Шагайте в темный земляной проход: он приведет к первому боссу, к Малкаю. Младшее творение Каина, он, тем не менее, умеет проходить сквозь решетки и атаковать как в материальном, так и призрачном мирах. Ваша задача — держаться от Малкая как можно дальше, он все равно не чувствует ударов Разиэля. В зале с боссом найдите два одинаковых помещения, загороженных решеткой. Приглядитесь внимательней: попасть в них все же можно (и нужно), запрыгнув через дыры у решетки. Нажмите на рычаг и держите его, пока противник не окажется под поднятой решеткой. Отпускайте рычаг, и Малкая сильно ударит. Повторите операцию в другой комнате, и сценка покажет, что рычаг напротив входа повернется. Если нажать на него, то опустится мясорубка в огороженном решеткой круге, что в центре комнаты. Вам надо сделать так, чтоб в этот момент в круге оказался Малкай. Запрыгните в круг высоким прыжком, приманите тварь и неситесь к рычагу. Победа! Первый из царствующих предводителей вампиров повержен! От него к Разиэлю переходит способность проходить сквозь любые решетки, правда, делать это можно только в призрачном мире.

## ВСТРЕЧА С КАИНОМ

Выходите из зала босса, пройдите туннели и поднимитесь наверх по выдвинутому заранее блоку. Вернитесь в реальность и выходите через освещенный проход к озеру.

Прыгайте прямо в него, заранее кинув на землю оружие. Перейдите сквозь решетку с видимым **шестым артефактом выносливости** и возьмите его. Вторая решетка приведет героя к первой боевой Руне, к **Force Glyph**. Чтобы добыть ее, просто перейдите в материальный мир и одну за другой повалите одним ударом все три колонны. Когда они упадут, вы получите ценный приз. Учтите, что количество маны пока ограничено двумя единицами, но вы можете подзарядиться, воспользовавшись светящимся участком пола.

Теперь вам нужно вернуться к **логову Каина** и пройти через одну из двух решеток, тут же возьмите третий артефакт выносливости. Вернитесь в реальность, убейте двух вампиров, сбросив их в воду, и идите в открывшуюся дверь. Снова перейдите в призрачный мир и проходите через любую из двух решеток по бокам. Вернитесь в материальный мир и открывайте створки огромных ворот рядом. Вот и второй босс, сам Лорд Каин! После небольшой беседы он достанет божественный Soul Reaver, самый мощный и любимый меч в Dark Omen: Legacy of Kain. Однако махать им Каин не станет, а будет концентрироваться и выпускать смертоносную молнию. Атаковать босса надо в момент его концентрации, пока на его груди видите круг синеватого сияния. Если молния вас настигнет, то придется перейти в призрачный мир, где вас всякий раз будет встречать вампирический дух. Разберитесь с ним, быстро сблизившись и нанося стремительные удары. Вернувшись в материальный мир, тут же со всех ног мчитесь к Каину: тот обычно телепортируется Разиэлю за спину и начинает снова собирать мощь магического меча. Нанеся врагу три удара, празднуйте победу. Взяв Soul Reaver, вернитесь в реальный мир и ударьте мечом по закрывшейся входной двери.

Что ж, пора переходить к следующей области, но сначала возьмите два дополнительных артефакта выносливости: второй и четвертый. Вернитесь к комнате с первым артефактом магии... Видите три гроба? Если у Разиэля уже есть Soul Reaver, то вам потребуется ударить по нижнему гробу с ближней (от решетки) стороны. Откроется секретный проход, ведущий к новой стене, которую надо проткнуть магическим мечом. Вот вы и получите артефакт магии, он увеличит количество запоминаемых (то бишь накапливаемых) заклятий от двух до шести. Теперь вернитесь к кругу из колонн, именно к тому месту, где вы впервые попали в реальный мир.

## КАФЕДРАЛЬНЫЙ СОБОР

Переходите в призрачную форму и ступайте сквозь решетку, что напротив горного прохода. Вход в замок закрыт массивной дверью: ударьте по ней магическим мечом — получите результат. Пока не заходите за входную решетку, а прогуляйтесь в противоположный туннель. Найдете пару охотников на вампиров (не трогайте их!) и новый портал. Вернитесь к решетке, пройдите сквозь нее и бегите направо. Вернитесь в материальный мир через круг, перепрыгните через воду и сражайтесь с пауками. Подтянитесь наверх и откройте двери. Подтянитесь на блок у башни, что сразу справа, а с него — на самый верх башни. Справа от вас проход, планируйте прямо в него. Пропустите вход в пещеру, там нет ничего интересного. Чуть дальше прыгайте на небольшую башенку сбоку от центральной башни с шипами у верха. С башенки высоко прыгайте на небольшой уступ, а с него и на самый верх. Разиэль, стало быть, находится на самой верхней точке и отсюда должен спланировать к входу в сам кафедральный собор, который был показан в сценке. Впрочем, до этого времени никто не мешает прыгнуть к посоху и за магическими штучками, но это уже по желанию. Разберитесь с пауком, опутывающим тело, и возьмите один из посохов у двери.

Попав внутрь собора, тут же переходите в призрачный мир и найдите пологую трубу слева от двери (прямо будет яма к гигантскому подъемнику). Запрыгните на нее и медленно идите (S): бегать не советую, иначе будете часто падать. Переходите в реальность, залезайте наверх и пару раз перепрыгните провалы. Первую по ходу движения дверь пока пропускаем и бежим по тропке дальше. Нажмите на рычаг и встаньте на опустившийся

лифт. Откройте вторую дверь рядом и проходите сквозь решетку. Отлично, теперь первая серьезная задачка на расстановку блоков. Вам нужно вставлять их не просто так, а чтобы рисунок с внешней стороны блока дополнял общую картину на стене. На ваше счастье, у каждой стены стоит по нужному блоку, то есть вам требуется только так их перевернуть, чтоб картинка оказалась на внешней стороне (получится только при перестановке блоков — **C** и **A**). Будьте аккуратны: тот блок, что требуется вставить на правую стену от решетки, вначале надо отодвинуть, перевернуть на другую сторону (чтобы картинка оказалась на нижней стороне блока), подвинуть обратно к стенке и задвинуть в нишу. Если затолкнете неправильно, то придется подтаскивать другой блок, чтобы вытащить этот. Когда все блоки станут на свои места (прислушивайтесь к щелчкам), в комнате за первой, ранее пропущенной дверью произойдут некоторые изменения. Нажмите на переключатель, возьмите копье-посох и вернитесь ко второму, уже опущенному лифту. Также залезьте на него, и огромный подъемник внизу начнет испускать зеленоватое сияние.

Сейчас спрыгивайте вниз, к подъемнику, и прыгните на нем, расправив крылья. Струей воздуха вас поднимет на самый верх. После сценки забирайтесь на уступ и бегите вперед. Видите колокол и закрытый проход рядом? Пробегайте мимо и заходите в дверь в стене из белого стекла. Заходите в первую дверь слева по ходу движения (дальше по пути будет колокол, еще одна дверь и рычаг у второй стеклянной стены). Пройдите сквозь решетку и оцените сложность задачки: требуется поставить блок в нишу таким образом, чтобы соединить между собой трубы. В любом случае внешней стороной блока должна быть стена, а не дыра. Когда решите эту задачку (обеих тварей убивайте железкой-копьем и не пейте их души, равно как и не хватайте обратно копья), один из кристаллов лопнет. Выходите из комнаты и бегите во вторую дверь. Снова проходите через решетку и приготовьтесь решать еще одну задачку с соединением труб. Перво-наперво оставьте в теле каждого вампира по копью и методично решайте задачу, в результате лопнет второй кристалл. Выходите, копье можно перетащить с собой, заранее кинув его через решетку. Ударьте по колоколу, что между двумя дверьми с задачками на трубы, и бегите к первому встреченному колоколу. Как только ударите по нему, вторая стеклянная стена, что у рычага, взорвется. Воспользуйтесь переключателем и тут же переходите в призрачный мир. Стена у первого колокола отъехала (всего на пару секунд в материальном мире и на вечность — в призрачном), вам требуется попасть в область за ней.

Вернитесь в реальность и нажмите на круг-кнопку: стена отъедет уже навсегда. Откройте дверь у стеклянной стены, где вы перешли в реальность, и перепрыгивайте дыру. Пройдите сквозь ворота и решите задачку с блоками на составление картин: как поставите первую порцию блоков, с потолка упадет еще четыре. Можете не торопится, здесь пауки уж точно донимать не станут... Когда расставите все блоки, проходите обратно сквозь решетку и забирайте доступный **седьмой артефакт выносливости**. Если вы взяли четыре предыдущих артефакта, то радуйтесь приятному увеличению максимальной жизни Каина. Вернитесь к отъехавшей стене, к которой вы бежали в призрачном мире, и рядом с ней найдите новый, еще не обследованный проход. Бегите наверх, по трубам, а далее сверните в коридор слева. Вот и те четыре кристалла: два уже взорвавшихся, а два — еще нет. Пройдите сквозь решетку и, если стоите к ней спиной, сверните направо. Прямо перед вами комната с тремя люками: надо открыть центральный и тот, что справа, оставив левый в покое. Вернитесь к решетке и идите от нее налево. Снова откройте люк справа и в центре. Отлично! Все кристаллы разбиты, вернитесь к ним. Пусть Разиэль активизирует все четыре напольных переключателя, что были спрятаны за кристаллами. Платформа рядом заработает, позволив подняться на планирующих крыльях наверх. По пути приземлитесь на части желтой трубы и столкните стоящий вертикально серый обломок, найдите другие желтые трубы и так же поступите со второй серой трубой. Теперь позвольте потокам воздуха поднять вас на самый верх, в комнату с железными платформами.

Включите оба напольных переключателя на полу, заберитесь на железную платформу справа от входа, а с нее прыгайте на следующую платформу. С той запрыгивайте на обрывок толстой трубы, а затем в проход. Пройдите сквозь решетку, спрыгивайте вниз и возвращайтесь в материальный мир. Дело осталось за малым: нажать на круг-кнопку и залезть на колонны, что справа, если стоять к ней спиной. С колонн нужно запрыгнуть в новый коридор и пройти сквозь решетку. Не бейте в колокол (это разбудит пауков), а заберитесь по трубе наверх. В новой комнате вы видите яму с двумя пауками, кнопку на трубе и блок у дальней стены. В первую очередь выдерните блок (осколки упадут) и подвиньте его к кнопке. Нажав на нее, подвиньте блок к проходу, из которого вы попали в эту комнату. Развернитесь на 180 градусов и заберитесь по обломкам в очередной неизведанный туннель... В следующем зале залезьте на трубу, с нее спрыгните на другую внизу. Столкните одним ударом наклоненную часть трубы, которая была показана в сценке, и нажмите на кнопку, тоже вам показанную. Идите обратно, прыгните на блок, с него в уже пройденный туннель, а следом и к комнате с несколькими железными платформами. Запрыгните на толстый обломок трубы, и воздушным потоком героя перенесет к новому проходу. Бегите вперед и заверните в туннель справа, тот приведет к следующему порталу.

Вернитесь на основной путь и продолжайте движение вперед. Перед вами разорванное тело огнеметчика, но его оружие еще продолжает гореть. А вот и босс, Зефон, принц вампиров-пауков. Ударьте по любой из его четырех ног, и из тела паука вылетит яйцо. Хватайте его и бегите к трупу огнеметчика, зажигайте яйцо и бросайте его в босса. Повторите операцию еще два раза, и враг будет повержен. Его сила перейдет к Разиэлю, позволив ему залезать на некоторые стены, правда, делать это можно будет только в материальном мире. Выйдите из комнаты босса, выслушайте указания, сохранитесь и загрузите игру. Бегите к месту, где вы впервые попали в материальный мир, и там залезьте на стену, к первому артефакту выносливости. Теперь идите к озеру, где вы впервые должны были попрыгать по торчащим из воды колоннам, когда шли к боссу Малкаю. Тут находится ранее упомянутый пятый артефакт магии. Прыгните с колонны в середине озера на стену, заберитесь по ней и достаньте вещицу. Теперь прыгайте в само озеро, переходите в призрачный мир и найдите пару блоков, по которым можно забраться наверх, в новое место. Тут переходите в материальный мир и залезайте наверх по стенке.

Знакомое местечко — гигантский череп цитадели «менталиста»-псионика Напраптора, известный по первой части игры. Запрыгните в пустую глазницу и бегите по туннелю. Два раза вскарабкайтесь по стенам и разберитесь с толпой зомби. Отлично! Залезьте на деревянную балку, которая находится рядом с тем местом, куда вы поднялись после лазанья по стене. С этой балки запрыгните на уступ рядом и перейдите в призрачный мир. Если стать спиной к стене, то справа будет еще одна деревянная балка. Запрыгните на нее, затем дойдите до уступа и перейдите в реальность. Снова заберитесь на балку, а с нее и на другую, что повыше. Вперед по спиральной лестнице с кровавыми подтеками и через пропасть. Залезайте наверх и бегите по туннелю. По пути берем посох-копье и выходим на смотровую площадку с охранником-зомби. Теперь осматриваем местность в стенном проеме: надо в полете спланировать на левую площадку со светильником. Не упадите, иначе придется делать весь путь наверх заново. Бегите в пещеру, как дойдете до двух горящих светильников, заберитесь в нишу слева и столкните оттуда блок. Оттащите его в комнату со статуей и поставьте в соответствующую нишу. Вторую нижнюю нишу заткните блоком, лежащем в правом от входа углу. Запрыгивайте на второй ярус комнаты, втолкните один из блоков рядом с нужной для него нишей. Бегите в комнату за статуей, там надо найти три блока. Один на полу, а другой в нише. Третий блок, что на угловом возвышении, столкните заранее, подвинув к нему еще два. Поставьте все три блока на нужную сторону, так как на втором ярусе основной комнаты со статуей разворачивать их затруднительно. Как только все блоки (четыре на верхнем ярусе плюс два на

нижнем) окажутся в своих нишах, статуя оживет и разобьет кусок камня. Забирайте выпавшую из него Руну **Stone glyph** и выходите из пещер. На свежем воздухе разворачивайтесь налево и планируйте вниз, к двери портала. Активизируйте его и проходите во второй по счету портал.

## ГРОБНИЦЫ ГЕРОЕВ

Вернитесь в замок Каина, а точнее — в зал, где состоялась ваша первая с ним битва. Здесь увидите колонну-стену, по которой можно забраться на второй ярус. Следуйте по проходу и откройте любую из двух дверей, спрыгните вниз и возьмите посох. Продвигайтесь дальше по туннелю, убивая вампиров, пока не покажут сценку про гробницы охотников за вампирами. Пока не проходите сквозь решетку, а заберитесь на уступы слева, которые приведут к порталу. Активизируйте его и лишь теперь возвращайтесь к решетке. За ней вернитесь в материальный мир и откройте дверь в конце прохода. Тупик? Не скажите... Просто отодвиньте блок, за ним откроется проход. Дальше произойдет очень любопытная сценка про вашего храброго героя и охотников за вампирами. Переходите в призрачный мир и падайте вниз. Пройдите через решетку и вернитесь в реальность. Вот и местный предводитель вампиров, и ваш брат, Морлок. Кидает он энергетические шары, поэтому сразу сближайтесь с ним и бейте мечом или даже руками. Хватит нескольких точных и быстрых ударов — монстр зашатается, и вы легко сбросите его в воду, которая окружает площадку с боссом. Выпив душу врага, Разиэль получит способность метать из меча магические шары, нажав на клавишу **F**. Оглянитесь вокруг — увидите мишень; попав по ней несколько раз, отодвиньте ее и откройте новый проход. Пока туда не суйтесь, всему свое время. Выходите из логова Морлока (можно сохраниться и снова загрузить игру, а можно выйти и через проход, но не за мишенью, с двумя вампирами и стенами для лазанья).

Пока отправьтесь на поиски следующих полезных артефактов. Помните, где вы нашли Stone glyph? Бегите в нужный портал, далее внутрь черепа и прыгайте по балкам. Планируйте на уступ, который ведет в пещеру со Знаком камня и, не заходя в нее, посмотрите направо, в сторону двери портала. Стреляйте силовыми импульсами по блоку около **восьмого артефакта выносливости**, он отъедет в какую-то невидимую нишу. Так Разиэль наконец-то заберется по стене наверх, к долгожданному артефакту.

Заходите в ближайший портал и выбирайте местом назначения логово покойного босса-паука. Отсюда придется пробежать чуть ли не к самому выходу из кафедрального собора, доберитесь до самого первого подъемника с воздушными потоками. Перейдите в астральный режим, заберитесь по трубе наверх и вернитесь в реальность. Забирайтесь наверх по стене и разбейте стеклянное препятствие силовым импульсом. Ваша награда — **второй артефакт магии**, вещь действительно приятная. Теперь спуститесь в самый низ первого лифта и исследуйте горный туннель. Разбейте силовым импульсом стекло и заберитесь по стене наверх. Как перейдете через решетку, приготовьтесь к битве с двумя духами: они опасны! Вернувшись в реальность, возьмите золотую палку с противоположной от входа стены. Шагните назад и смотрите вверх. Сделайте силовой выстрел по витражу и кидайте в дыру за ним найденную палку. Подойдите обратно к решетке и залезайте по стене наверх. Не допрыгиваете до колонны? Перейдите в призрачный мир, и все вопросы будут сняты. В материальном мире прыгните на вторую колонну, а с нее и на третью. Снова выбираем средой обитания мир духов и попадаем на площадку. Бегите вперед, поднимите золотую палку и ею ударьте по гигантскому колоколу. Великолепно! Руна Звука, **Sound glyph**, пополнила магический арсенал Разиэля — хорошая прибавка к доступному волшебству.

## ЦИТАДЕЛЬ ЛЮДЕЙ

Примечание: область не обязательна для прохождения, но здесь вы найдете одну из Рун и несколько артефактов. Советую все-таки заглянуть сюда. Если вы во время при-

ключений не трогали охотников на вампиров, то станете в цитадели местным полубогом. Как красиво они падают на колени и размахивают руками! Все-таки приятно, что хоть кто-то ценит подвиги Разиэля.

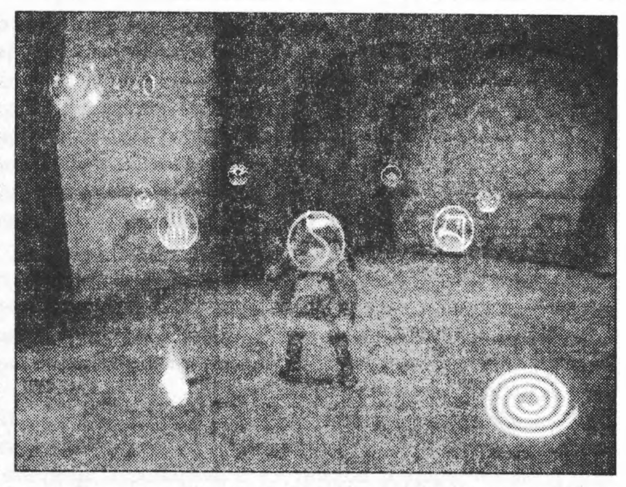
Попасть в цитадель не очень-то просто: вернитесь к водопаду, куда сбросили Разиэля в заставочном мультике, и встаньте лицом к разрушенному мосту. Слева от вас будет вход в затопленную пещеру — прыгайте сюда. Заберитесь на поверхность по блокам слева от входа и вернитесь в материальный мир. Окованные железом ворота вам не открыть: заходите в деревянную дверь, поставьте один блок на другой и залезайте на выступ. Перепрыгните через пространство под вами на площадку непосредственно впереди. Бегите вперед (все стены, по которым можно залезть в цитадели, ведут к восстановителям магии), открывайте ворота — окажетесь на городской площади. Сверните налево, минуйте две калитки и несколько лестничных проемов. Обследуйте местность и найдите беловатый водопад: он омывает стену, по которой надо залезть ради **девятого артефакта выносливости**. Чуть дальше обнаружится и путь к порталу. Прямо напротив пути к порталу находится кнопка — посмотрите в нишу сверху, чтобы увидеть ее. Забирайтесь снова на стену за водопадом и планируйте в соседнюю нишу в стене, а с нее — в боковую. Таким образом доберетесь до кнопки. Как нажмете ее, сразу же увидите открывшиеся под вами ворота. Зайдите и заберитесь по стене, что слева, на площадку. С нее перепрыгивайте на другую, а дальше бегите в зал с двумя огнеметчиками и хватайте **третий артефакт магии**.

Вернитесь на площадь и идите вперед. За парочкой деревянных дверей окажется еще один водный канал, перепрыгните через него и нажмите на круг-кнопку на стене. Вода сойдет, позволив пройтись по руслу канала. Вскоре герой окажется в канализационном помещении, где потребуется сначала поставить два блока на каменную площадку, а затем и друг на друга. С двух блоков вы легко пройдете сквозь решетку, останется только нажать переключатель и забрать с фонтана **десятый артефакт выносливости**. Мои поздравления! Спираль жизней Разиэля значительно увеличилась.

## ВОДНОЕ ЦАРСТВО

Вернитесь к месту битвы с Морлоком и прыгайте в новый проход, который вы уже открыли несколькими попаданиями силовых импульсов. Забегайте в воду, на суше возвращайтесь в материальный мир и пересекайте озеро. Залезайте по стене наверх и прыгайте на колонну слева (если стоять спиной к стене), она чуть повыше. Отсюда силовым импульсом сбейте блок со следующей колонны и сразу туда запрыгивайте. На площадке откройте дверь и идите вперед. В комнате за витражом обнаружатся не только два вампира, но и перезарядка магии. Вернитесь к двери и от нее идите направо, сквозь решетку. У входа в зал сразу перейдите в материальный мир и парой силовых импульсов подвиньте вплотную к стене блок за решетчатой клеткой. В мире духов Разиэль минует решетку и забирается на блок, а с него и на площадку. Бегите по коридору, мимо решетки и к треугольному выходу из пещер. Спрыгивайте вниз, на морской корабль, а с него — на горный уступ (это сработает только в призрачном мире). Активизируйте портал за характерной дверью и продолжайте приключения. Выстрелите силовым импульсом по черной двери и смотрите сценку. Пропрыгайте по торчащим из воды колоннам и уничтожьте первую змею-вампира. Во вторую достаточно один раз выстрелить, чтобы насадить ее на шипы. Из помещения с железным штырем в центре (запомните это место!) бегите в проход напротив двери — попадете к озеру с колоннами. Снова прыгайте и убейте очередную змею на площадке. Шагайте по коридорам, затем под водой и выберитесь в зал с шахматным полом.

Пройдите вдоль стены справа от входа и залезьте на каменную колонну. Перейдите в материальный мир и залезайте по стене наверх. Схватите посох, развернитесь и прыгайте по деревянным балкам. С последней из них планируйте на площадку слева, пере-



бейте двух змей и силовым импульсом разрушайте стекло. Снова морально настройтесь на прыжки, но уже по каменным головам статуй. Занятие не из приятных, но падать все равно не советую... Иначе придется немного побегать и еще раз заняться акробатикой на деревянных балках.

Прыгайте на вершину сооружения-башни, а с нее в колокольню справа. Звоним в колокол и бежим по спиральной лестнице вниз, под воду. По столбикам требуется подняться наверх и перейти в материальный мир. Вот и Рахаб, еще один братишка Разиэля. Он почти не опасен, но вы не сможете хорошо уворачиваться от его атак: если героя все же уничтожат, то придется снова пропрыгать по столбикам. Лучше не обращайте на водяного босса внимания, а аккуратно бейте силовыми импульсами по стеклянным витражам. Как только все восемь окажутся разбитыми, зал полностью осветится убийственными для всех кровососов солнечными лучами. Выбирайтесь обратно на самый верх колокольни и слушайте новые инструкции. Помните встретившееся по пути озеро с кораблем? Бегите туда, ныряйте и с помощью свеженькой способности плаванья попадите в недоступный ранее туннель — в нем лежит **четвертый артефакт магии**.

Сейчас вернитесь в комнату с шахматным полом и разбейте силовым импульсом витраж. Спуститесь вниз по спиральной лестнице, возьмите чуть влево и снова спускайтесь вниз. Плывите прямо и через несколько секунд заверните в проход за витражом слева. Он приведет к магическому огню, который даст мечу Soul Reaver силу пламени. Впрочем, в воде огонь на мече погаснет и в дальнейшем придется искать любой обычный костер, чтобы снова зажечь меч. Вернитесь на одну лестницу выше и найдите в коридоре солнечные лучи. Они обозначают нужный туннель, который приведет Разиэля сначала в один затопленный зал, а затем и во второй, с множеством ниш. В итоге герой окажется в знакомом пруду, который он видел почти в самом начале игры, у третьего по счету портала. По полузатопленным ступенькам из пруда можно выбраться на уже исследованную территорию Клана Разиэля, а можно и исследовать проход напротив. Через зеленоватый туннель попадите в огромный пруд, плывите наверх — окажетесь в круглом зале. Здесь вы видите деревянную дверь в стене, откройте ее, нажмите на переключатель у стены и сразу же переходите в мир духов. Забегайте в открывшуюся от переключателя дверь назад в материальный мир и спрыгивайте вниз, в круглую комнату. Здесь также надо активизировать переключатель, дабы поднять решетку. Кстати, напротив вы заметите каменную фигуру демона, но пока не обращайте на нее внимания и проходите за решетку.

Вы опять в круглом зале, шагайте вдоль стены справа и в проход. Он окончится дверью, ведущей в новый зал. В призрачном мире попрыгайте по колоннам и заберитесь на площадку. Вот и огонь, которым нужно заново разжечь магический меч. Вернитесь к демону и опалите его ударом Soul Reaver'а. Получайте магию Огня, **Fire Glyph**. Сохраняйтесь и загружайте игру, чтобы пробежать к порталу и телепортироваться к входу в кафедральный собор с пауками. Как вы помните, тут были ворота, проткнутые магическим мечом, и водный канал. Прыгайте в воду и плывите налево (если смотреть на ворота в собор), выпрыгивайте из воды и забирайтесь по стене наверх. Тут на возвышающейся пло-

щадке не только классный вид на горные красоты, но и **одиннадцатый артефакт выносливости**. Вернитесь к воротам и от них плывите направо, через решетку и через пару длинных туннелей. Посмотрев сценку, гребите вдоль стены справа и ступайте по проходу к еще неизвестному порталу. Возвращайтесь обратно в пруд, карабкайтесь на поверхность, следом на выступ повыше и, обогнув кромку башни, планируйте к площадке с костром. Отсюда прыгайте налево, на новую площадку, и карабкайтесь наверх. Далее идите вперед по коридору и планируйте к светящейся вершине башни. Обнаружится новый проход, заканчивающийся дверью. Снова покажут сценку, потом вы бегите по утесу до первой двери слева. В комнате с трубами заберитесь по ним на самый верх и столкните вниз темный блок. Осталось подтянуть блок поближе к гигантской шестеренке в центре комнаты и нажать настенный рычаг. По завершении сценки поскорее заклинивайте блоком крутящуюся в обратную сторону шестеренку. Выходите из комнаты и планируйте в озеро вниз. Точнее, не в озеро, а на каменный островок. С него легко попасть к входу внутрь башни.

Оказавшись в длинном зале с полуразрушенной лестницей, опять сигайте вниз и найдите нужный туннель. В помещении с буровыми механизмами переходите в призрачный мир и бегите вперед. Вернитесь в реальность, минуйте коридор и открывайте ворота. В яме слева требуется соединить между собой две трубы, используя пять блоков с дырами. Задачка простенькая; когда ее выполните, вылезайте из ямы и следуйте туда, откуда идет труба. Нажмите на круг-кнопку и смотрите сценку. Если все сложилось удачно, заработает насосный механизм. Выбирайтесь из комнаты, бегите через помещение с бурильным оборудованием (нужно проскакивать через щелки в крутящихся крутах) и в зал с лестницами. Выбирайтесь из башни, и будет очередная сценка. После прыгайте по островкам в озере и заходите в ближайшую дверь слева. Смотрите еще одну сценку и, как только треугольное стекло на секунду осветит солнечный луч, мгновенно переходите в призрачный мир. Готово! Наконец-то Разиэль захватил самую мощную Руну, **Sunlight glyph**.

А сейчас во второй и последний раз сходите в гости к людям в их цитадель. Наша цель — последняя Руна, Руна Воды. На городской площади течет небольшая река, ныряйте в нее. Простым попаданием силовым импульсом в центр железной решетки разрушьте ее. Вперед, по заполненным водой трубам и за вращающиеся лопасти вентилятора. Плывите, и вскоре увидите водопад. Выпрыгивайте из воды в комнату рядом с водопадом и идите в комнату со статуей. Из нее шагайте в другой зал, в тот, что справа. Перейдите широкий желоб с водой, и прямо перед вами заметите вставленный в нишу блок. Вытаскивайте его и по желобу сталкивайте вниз, в помещение с дыркой в центре. Прыгайте вслед за блоком (чтобы выбраться, лезьте по стене) и двигайте его в центральную дыру. Щелчок, уровень воды поднялся, а вы вернулись к статуе за законным **Water Glyph**. Получив магию Воды, неторопливо покидайте комнату со статуей. На выходе из нее остановитесь. Прямо перед героем (за участком воды, естественно) красуется стена, по которой надо залезть к **двенадцатому артефакту выносливости**. Спокойно покидайте цитадель, попрощайтесь с поклонниками — сюда вы больше не вернетесь.

## ГОРНАЯ ЦИТАДЕЛЬ

Идите к водовороту, куда в мультике кинули Разиэля. Помните разрушенный мост, который никак нельзя было перепрыгнуть? Выпрыгните из воды (немного погружаемся клавишей **C** и прыгаем клавишей **Пробел**) и зацепитесь за край площадке на другой стороне моста. Вперед по туннелю, прямо на заснеженную площадку с колоннами. Шагайте вдоль правой стены и посетите комнату с порталом. Выходите и забирайтесь на стену прямо перед вами. С нее планируйте вперед, к входу в замок вампиров. Откройте массивные двери и смотрите сценку. Пройдите через решетку, а затем и через вторую. В зале с решетчатой клеткой доберитесь в точку перехода в материальный мир, что с дальней

от входа стороны. Развернитесь на 180 градусов и силовыми импульсами до максимума передвиньте блок в центре клетке. Возвращайтесь в мир духов и забирайтесь сначала на блок, а с него и на площадку. Вернитесь в реальность и спрыгивайте в дыру перед вами. Бегите налево, выдвигайте блок и с него забирайтесь на уступ. Планируйте на крыльях вперед — окажетесь в новом коридоре. Бегите вперед, там в зале наткнетесь на очередную задачку по расстановке блоков. Перво-наперво планируйте на перешеек между двумя прудами. На площадке справа от вас находится рычаг, который уберет всю воду.

Следом спрыгивайте в первый пруд, где обнаружатся четыре блока. Вам надо из них составить пирамиду, поставив друг на друга так, чтобы можно было переместить один из блоков прямо на перешеек между прудами. Сначала ставите два блока вместе у стены перешейка, следом на ближайший к перешейку забрасываете третий. Тут же третий перекидывайте наверх самого перешейка. Переберитесь на второй блок и поставьте оба блока друг на друга, причем также подвиньте их к стене перешейка. Столкните блок с верха перешейка на два во втором пруду, и получите колонну из трех блоков. Подвиньте ее к дальней стене с проходом сверху. Вернитесь в первый пруд и забросьте из него на перешеек еще один блок. Столкните его во второй пруд и подвиньте к колонне. Теперь забирайтесь на этот блок, затем на колонну, а следом и на уступ. Бегите вперед, очутитесь в большом зале с странными механизмами. Нажмите на круг-кнопку и следом на рычаг у противоположной стены. Последует маленький взрыв, дверь расколется. За рычагом находится нужный теперь проход. Столкните вниз блок и прыгайте вслед за ним. Поставьте блоки друг на друга и забирайтесь на противоположный уступ. Бегите через коридор с желтой окраской, потом покажут сценку. Значит, прыгайте на уступ слева или справа и переходите в мир духов. Высоким прыжком запрыгивайте на следующий уступ, а с него — на боковой. Теперь запрыгните на уступ с рычагом и через весь зал планируйте к точке перехода в материальный мир. Планируйте обратно к рычагу и нажмите его. Откроются массивные двери, ведущие к боссу. На развилке сверните направо и вытащите из ниши блок. С его помощью заберитесь наверх, залезьте на первую колонну и перейдите в призрачный мир. Запрыгивайте на вторую колонну, вернитесь в реальность и прыгайте на третью. Снова в мир духов, на четвертой колонне оттуда выходите и оказываетесь на площадке.

Спрыгните в центр клетки внизу прямо к длинному обелиску. Ударьте его, и тот упадет, обрушив пару решеток. Ступайте за решетку — обнаружите тронный зал. Вытаскивайте из великана пригвоздившие его три копья и готовьтесь к серьезной битве. Точнее, не к сражению, а к позорному бегству. Вам надо повести за собой босса, причем аж в комнату с механизмами и взорванной дверью. По пути придется выносить небольшие землетрясения, парализующие на время героя, и правильно рассчитывать темп передвижения. Если очень далеко убежите, то противник может и не пойти за вами. Как только заведете босса в нужную комнату, быстро нажимайте круг-кнопку и, подманив его в центр, тут же быстро нажимайте на рычаг. Упс! Дорогой великан позорно сгорел, а свойства его души дают Разиэлю способность Воздействия. Вернитесь в комнату с обелиском и сверните в зал со статуей и несколькими закрытыми воротами. Обегите статую, и способность сработает — одна из дверей откроется. За ней вас ждет перезарядка магии и две твари. Когда их убьете, дверь за вами откроется снова. Повторите процедуру, чтоб найти **тринадцатый артефакт выносливости**.

Совершив круг почета у статуи еще пару раз, вы сможете выбраться отсюда. Осталось найти все оставшиеся в игре артефакты. Помните место, где впервые увидели спиральную лестницу? Тогда, поднявшись по ней наверх, вы нажали на переключатель и опустили мост дальше во владения Малкая. А в центре комнаты с переключателем стоял странный ромб. Обегите вокруг него, дабы воспользоваться способностью Воздействия, и после сценки нажмите на переключатель. Заберите **четырнадцатый артефакт выносливости** и снова обегите ромб. Новое нажатие переключателя откроет дорогу в зал

с последним **пятым артефактом магии**. Чтобы взять его, надо решить нехитрую задачку. Поставьте два блока друг на друга и подтяните вплотную к площадке в центре. Третий блок, который надо сначала столкнуть вниз, забросьте на эту площадку и силовым импульсом загоните на пирамиду из первых двух. Поставьте пирамиду из трех блоков между площадкой и уступом с артефактом. С площадки прыгайте на пирамиду, а с той — уже к артефакту. Теперь телепортируйтесь в водное царство и бегите в комнату с железным штырем. Обегите его и спрыгивайте вниз — за одним из двух отодвинутых блоков найдется комната с **пятнадцатым артефактом выносливости**.

## ПЕЩЕРЫ ОРАКУЛА

Вернитесь в заснеженный каньон, откуда Разиэль до этого направился в горную цитадель, и шагайте до его конца. Обегите несколько раз вокруг солнечных часов, и проход откроется. Следуйте по нему. Когда справа откроется другой путь, сворачивайте, и окажетесь у портала. Вернитесь в основной туннель и вскоре упретесь в комнату без всяких видимых дверей. Переходите в мир духов, и щель слева расширится настолько, что позволит попасть в следующую область. Вернитесь в реальность и обегите вокруг столбика: в результате найдете две решетки, ведущие в один зал. У одной из решеток в нишах увидите два блока, вытащите тот, что под зеленой меткой в виде семерки (7). Столкните этот блок в углубление справа. Теперь вытащите блок из ниши с багровой пометкой в виде змейки (Z) и поставьте его в освободившуюся нишу с «семеркой». Пройдите сквозь решетку в комнату со столбиком, а затем направляйтесь за вторую решетку. Вытаскивайте из углубления блок и вставьте его в нишу с черной змеиной пометкой (Z). Через две решетки вернитесь в другую часть комнаты и там вытащите блок из ниши с багровой змейкой (Z) и поставьте в нишу с ноликом (0). Покажут сценку с открыванием массивных ворот, за ними найдете еще один столбик. Обегите его, и сможете перезарядить магию.

Продолжайте движение по основному пути, пока не обнаружите решетку. Пройдите сквозь нее и перепрыгните пропасть. С площадки планируйте на платформу справа, где расположена точка перехода в материальный мир. Еще одним прыжком вернитесь на площадку и бегите вперед. Поставьте оба блока напротив ниш и загоните их туда силовыми импульсами. В следующем зале разверните способностью Воздействия все четыре столбика так, чтобы их золотые указатели оказались направлены на звезду в центре комнаты. Если все проделаете правильно, то увидите сценку с открывающимися воротами. Вернитесь в зал со щелью, увеличивающейся в призрачном мире, и за воротами заметите висящий над костром котел. Обегите вокруг и, как следствие, откроется очередной проход. Справа стоит статуя Мобиуса, а рядом с ней два рычага. Один из них отвечает за длинную минутную стрелку, а другой — за короткую часовую. Поставьте часы ровно на 6 часов, (длинная стрелка на верхней отметке, короткая — на нижней). Как только плита под часами отодвинется, прыгайте вниз. С помощью способности Воздействия поставьте две пары разноцветных призм в соответствие с цветами на стене рядом с ними. По такому же принципу поставьте три блока туда, куда направлен луч от центральной колонны. Разверните колонну к первой паре призм, а следом и ко второй. Еще одни ворота открыты, за ними достаточно долгий коридор с несколькими противниками и зал с новой загадкой. Посмотрите на три символа на стене: желтый, красный и синий. На полу расположен ряд символов, а также три разноцветных стрелки. Каждая из стрелок должна показывать на обозначенный для нее на стене символ. Двигать стрелку можно, поворачивая способностью Воздействия соответствующий ей по цвету столбик. Когда все три стрелки покажут на нужные символы, гигантские ворота рядом откроются.

Вперед и только вперед, пока не окажетесь в зале с двумя огромными шестеренками на полу. Отодвиньте все три блока между ними, шестеренки завертятся, поднимется платформа и начнет ходить туда-сюда маятник. Запрыгните на вершину шестеренки, а с нее и на платформу. Отсюда запрыгните на уступ, пробегите по нему и заскочите на

маятник. С него спокойно прыгайте в проход, падайте в глубокую яму и ступайте вперед. Заверните в первый проход справа и силовым импульсом столкните блок за решеткой вниз. Повторите процедуру во втором проходе и выходите в зал с загадкой на перемещение четырех блоков. Расставьте их в соответствии с напольным рисунком, это не очень сложно. Дверь откроется, и коридор приведет в зал с тремя комнатками. Осталась последняя, но не самая трудная задачка. При входе в зал на стене справа нарисованы три символа. Каждый из них состоит из двух частей... В каждой из трех комнат поверните столбик так, чтоб рисунок на столбике (первая часть) подошел к рисунку на полу (вторая часть символа). Повторите операцию в остальных двух комнатах, периодически возвращаясь к трем настенным символам, дабы освежить память. После сценки наверху начнет двигаться балка, запрыгните на нее и дергайте переключатель. В остальных двух комнатах таким же образом нажмите на переключатели. Ворота неподалеку откроются и приведут в длиннющий коридор. Смотрите мультики, показываемые черными порталами, и шагайте вперед. В финале встретите Каина, и после долгого разговора начнется последний и решительный бой. Босс будет бить фиолетовыми молниями, отнимающими по трети жизней. После пары таких выстрелов становитесь на круг в центре, он полностью и мгновенно оздоровит героя. Ударьте Каина мечом Soul Reaver первый раз, следом достаньте его на втором ярусе. На третий ярус забраться надо быстро, там и нанесете окончательный удар. Тактика простая: станьте в дающий жизни круг и примите пару молний, в третий раз Каин появится на этом же месте, где он стоял. Туда заранее и бегите, с пары попыток должны успеть забраться и на верхний ярус. После уничтожения противника смотрите заключительную сценку. To be continued... Будем ждать продолжения и надеяться, что в нее попадет не только философия вампиров и мир Носгота, но и стиль и дух оригинального Blood Omen: Legacy of Kain.



# SU-27 FLANKER 2.0

Разработчик: **Eagle**
Издатель: **SSI/Mindscape**
Выход: **октябрь 1999 г.**
Жанр: **авиасимулятор**
Требования: **P-200, 32 Мб**

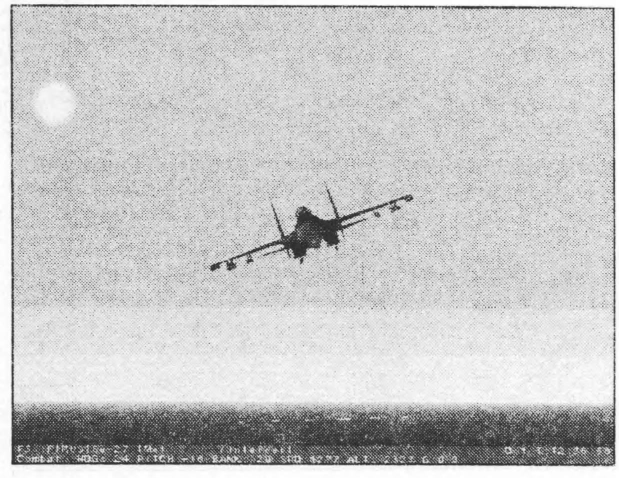
Графика: **9**
Звук: **7**
Играбельность: **8**
Общий рейтинг: **8.9**

Первая часть игры, равно как и ранние бета-версии второй, отличались, мягко говоря, несколько повышенными системными требованиями. Поэтому вам, наверное, будут понятны мысли и эмоции автора, вычитавшего на коробке содержательное «Pentium 200, 32 Мб RAM». Pentium 200! Ну-ну... Вечно наплетут с три короба, а потом — галоша. По приезде домой обнаружилась одна весьма интересная деталь: играть-то, оказывается, можно. Правда, на среднем уровне детализации; все потуги повысить качество картинки, а вместе с тем и «експиеренса», сводятся на нет кряхтением винта и предсмертными хрипами 3D-ускорителя. И главное — непонятно почему. То ли облака снаружи спрайтовые, а внутри сплошь воксельные, то ли самолеты противника прежде, чем сдвинуться хотя бы на одну точку, решают в уме дифференциальное уравнение... Игра графически аскетична и вместе с тем тормознута...

Хотя зря я так. Графическое оформление не столь плохо, как могло бы быть, но слишком уж много общего с первой частью. Дома, фабрики, заводы, припаркованные автомобили и неприкаянные «Икарусы», танки и БТР'ы, не говоря уж о комплексах ПВО, самолетах и кораблях — увы, все почти то же самое. Немногочисленные новинки — лишь капля в море, не играющая никакой роли. Хорошо хоть текстуры и карты местности обновили. Спецэффекты хоть и не лучшие, но на все сто процентов отрабатывают положенную им роль. По мнению автора, разжиревшего и охамевшего от общения с Fly!, Flight Unlimited III и Flight Simulator 2000, в SU-27 плохо прорисовано небо. Кучевые облака выглядят как-то по-мультяшному и совершенно не вписываются в общий пейзаж. Хотя сами знаете — на вкус и цвет... Имитация различных погодных явлений по-прежнему слаба; с другой стороны, если вы зададите себе в лоб вопрос «А нужно ли это военному симулятору?», далеко не факт, что ответ будет положительным.

Управление не изменено, а скорее переработано. Переработано настолько, чтобы человек, знакомый с первой частью, на десятой минуте общения с игрой чувствовал себя как дома. Новичкам, само собой, придется несколько повозиться, тем паче что разработчики, мягко говоря, не постарались создать сколько-нибудь внятный туториал и справочный материл. Взамен пожинаем плоды «мультимедиазации» всех и вся — гнусавый диктор читает по бумажке: «Нажмите на клавишу А, и будете паинькой». Как уходить из-под огня, использовать системы РЭБ и считывать показания с «березки», каково назначение различных приборов в кабине — во всем этом придется разбираться самостоятельно.

Притянутый за уши сюжет повествует нам о страшной сказке, грозящей стать реальностью в самом скором будущем: «гарны хлопци», побачив, що цэ такэ Черноморский флот, объявили его своей собственностью. Москва же пообещала «устроить санитарный



кордон» (с), «защитить интересы Родины» (с), «замочить в сортире» (с)... — в общем, не на шутку расстроилась. Дальше вообще бред больного проамериканца: Россия заключает союз с США, а украинцы якшаются по полной программе с турками. Все это придумано с единственной целью: показать, что в игре принимают участие большое количество советских ЗРК, кораблей и самолетов (и гражданских и военных), а также ведущая американская техника, и объяснить, почему военные действия происходят в столь удобном месте, как побережье Черного моря. Район — сказка: и горный ландшафт вполне подходит для создания интересной игры, и большая лужа, в которой могут в свое удовольствие плескаться российско-украинские корабли, — все интересные стратегические точки присутствуют. Поскольку американцы в данном конфликте явно лишние, их наземной техники совсем мало и сводится она, в основном, к танкам и бронетранспортерам, флот же отсутствует как класс. Турков вообще кот наплакал. В результате имеем: «Все то же плюс вид сбоку».

Редактор миссий практически не изменился. Кнопочки покрасивее, да чуть больше возможностей. (И подумать только! Всего-то надо было пару-тройку глюков исправить.) Наконец-то появилась возможность создавать собственные кампании, что, согласитесь, не может не радовать.

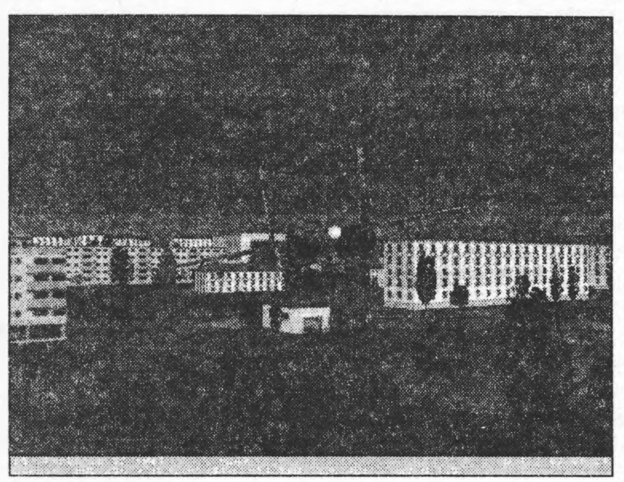
Имитация авионики и бортовых систем с каждым годом становится все лучше и лучше — глядишь, в пятой версии будет прямо как в настоящем SU-27. Чуть-чуть дегтя: новый трехмерный виртуальный кокпит не позволяет нормально смотреть на приборы — показания «Березки» воспринимаются с большим трудом и даже индикаторы, расположенные ближе к верхней части приборной панели, выглядят смазанными.

Итог. Перед нами старый добрый «Фланкер» с частично обновленной графиков и слегка измененным интерфейсом, новыми самолетам и багами (куда уж без них). В целом хорошая, почти отличная работа. Если вы с удовольствием играли в первую часть игры, то обязательно раздобудьте продолжение. Оно того стоит.

## Описание

Первый «Фланкер» для многих был культовым авиасимулятором по многим причинам, и одна из них заключалась в том, что на фоне общей массы подобных игр он выделялся более правильно скопированными бортовыми системами, авионикой, ТТХ, летными моделями. Вторая часть игры недалеко продвинулась вперед по сравнению с оригиналом в этом направлении, и может быть, создатели правы в том, что остановились на достигнутом. И первый, и соответственно, второй «Фланкеры» на сегодняшний день являются самыми точными, сложными и правдивыми авиасимуляторами.

Американское вооружение против советского. Причем США воюет не против ЗРК «Бук», «Оса» и тому подобных, выпущенных десятилетия назад, а против нашей современной техники, используя при этом свою современную технику. ТТХ (тактико-технические характеристики, если кто еще не понял) переданы весьма точно, а вся игра идет,



иногда заслоняя собой действия игрока. Вы не можете быть одновременно на всей линии фронта, не можете отражать все атаки врага. Вы возмущаетесь, глядя на десяток отметок о целях на локаторе. Вы наводитесь на первого супостата, дожидаетесь подтверждения на поражение, выпускаете свои ракеты и уворачиваетесь от вражеских. Через пять минут в этом районе кипит яростный воздушный бой, ясное августовское небо рассекают трассеры пуль, проносятся мимо, оставляя за собой длинный дымовой след ракеты и самолеты, взрываются союзные и вражеские машины, катапультируются пилоты. Война как война, все это мы уже видели. Но вместе с этим та же самая война идет и на двести километров севернее, и на двести километров южнее. Вдруг в наушниках раздается яростный вопль «Первый, первый, у тебя F-16 на хвосте, я могу снять его, держись», и прежде чем вы успеваете что-либо сделать, пулеметная очередь в момент превращает в тучу лохмотьев ваше правое крыло. Самолет сразу заваливается влево, вспыхивает вытекающее топливо и вот-вот рванет бак и вы катапультируетесь... Это конец? Нет, бой продолжается. И здесь, и на двести километров севернее, и на двести километров южнее.

Вот так. Вы — один из многих, и никакой не супергерой. Вам не дано изменить мир, не дано разом переломить ход войны и сбивать каждой ракетой по самолету. Корпус вашей машины сделан не из титана и не из стали, а большей частью — из авиационного алюминия, и с этим придется смириться. Одно попадание ракеты — это смерть в девяти из десяти случаев. Отказ систем... Вы будете рады, что самолет после обстрела из зенитного комплекса противника не развалился в воздухе, а всего лишь лишился радара или гидравлики. После завершения миссии вам принесут отчет об операции (обязательно принесут, командование найдет вас, где бы вы ни были на этом или на том свете), из которого вы узнаете, что где происходило и удалось ли достичь цели задания. Вы сбили пять самолетов и вернулись на базу? Поздравляю. Но сбили ли вы те самолеты, которые непосредственно угрожали вашим бомбардировщикам и штурмовикам, надежно ли вы их охраняли? Ведь оказаться не в том месте не в то время — тоже провал.

Миссии в СУ-27 сложные как раз по этой причине. Часто затруднительно определить, стоит ли сбивать летящие впереди и не подозревающие о вашем присутствии «Миги» или нужно все бросить и лететь к энному навигационному пункту, где, быть может, сейчас и происходит настоящее, жизненно важное сражение. Этому — умению определить, где находятся настоящие цели, а какие просто отвлекают вас — почти невозможно научить. Но остальное, что в наших силах, мы сделаем.

## Основы

### *Приборы*

Несмотря на то, что разработчикам все же удалось сделать вид на приборы максимально неудобным, все равно приборная панель во «Фланкере 2» остается весьма приятной и информативной. Это вам не набитый электроникой американский F-22, тут все намного приятнее, намного роднее. Пожалуй, самый «продвинутый» объект здесь — это

МФД (многофункциональный дисплей) справа. В зависимости от ситуации он может передавать вам показания радара, показывать карту или показания с системы наведения бомб и ракет. Ниже его расположен ряд индикаторов, верхний из них — индикатор включения станции активных помех. Горящие рядом цифры показывают количество дипольных отражателей и термоловушек на борту самолета.

Индикатор СПО «Береза» (система предупреждения об облучении) и СПП (система предупреждения о пуске) расположен ниже. На нем отображаются данные об источниках облучения и о запущенных ракетах.

Левее расположен топливомер. Вертикальная полоса слева показывает количество топлива, если его меньше 5 000 килограмм; если же его больше, то дополнительное количество (до 9 000) показывается правой полосой. Цифры сверху показывают, сколько километров сможет еще пролететь ваш самолет.

Два горизонтально расположенных одинаковых прибора слева показывают температуру двигателей (соответственно левого и правого). При возгорании одного из них загорается соответствующий индикатор снизу. Кстати, еще левее ниже расположены индикаторы повреждения САУ и гидравлики. Обо всем этом подробнее — в разделе «Повреждения».

Выше находится ряд очень важных приборов (справа налево): тахометр, вариометр, авиагоризонт, спидометр и последний сдвоенный прибор, показывающий перегрузки (справа) и угол атаки (слева). Разберемся по порядку.

Тахометр показывает количество оборотов двигателя. Когда его значение превышает 10, включается форсаж (загораются две лампочки «форс» сверху). Если значения хотя бы одной из стрелок тахометра упали ниже 6 (600 оборотов в минуту), то это означает прекращение работы одного из двигателей.

Вариометр показывает вертикальную скорость вашего самолета.

Авиагоризонт позволяет вам определить тангаж самолета (вертикальное отклонение от уровня горизонта) и крен (отклонение влево или вправо).

Спидометр показывает скорость самолета (крупные деления соответствуют сотням км/ч). Число в центре прибора показывает скорость относительно скорости звука (мах). Су-27 может достигать скорости в 2 маха.

Индикатор перегрузок показывает, грубо говоря, ускорение нормального падения на борту вашего самолета в g (g=9.8 м/с2, если кто забыл). При перегрузках больше 4 экран покраснеет (кровь приливает к голове летчика), больше 6 — пилот может потерять сознание.

Угол атаки — угол между продольной осью самолета и вертикальной проекцией направления полета. Большой угол атаки (больше 25 градусов) приводит к ухудшению управления самолетом и резкой потере скорости. Обратите внимания, что угол атаки увеличивается не только в случае, когда вы задираете нос самолета кверху, но и когда вы резко поворачиваете.

Теперь разберемся с приборами и индикаторами во втором ряду. Слева направо: индикатор положения закрылков, радарный высотомер, барометрический высотомер, гирокомпас. Закрылки в игре могут находиться лишь в двух положениях — убраны или выпущены, поэтому индикатор не особо важен. А вот с высотомерами нужно разобраться подробнее. Если вы помните мой предыдущий рассказ о Flight Simulator 2000, то, может быть, обратили внимание, что на «Цессне», оборудованной лишь барометрическим альтиметром, приходится перед вылетом корректировать его на значение высоту аэродрома (чтобы при нахождении на земле он показывал 0), затем при достижении 3 000 футов (порядка километра) вновь вносить коррекцию (дабы теперь он показывал уже не относительную, а абсолютную высоту, то есть высоту не над землей, а над уровнем моря) и производить обратную операцию перед посадкой. В Су-27 таких проблем у вас не будет, поскольку он оборудован радарным высотомером, показывающим относительную высоту и барометрическим высотомером, всегда по-



казывающим высоту относительную. При посадке следует пользоваться первым, при свободном полете — вторым.

Гирокомпас также, в отличие от подобного прибора на «Цессне», не будет вас беспокоить своими проблемами. Летите спокойно: он всегда будет показывать истинное направление полета самолета. Кстати, обратите внимание: под ним расположен тумблер «прецессия коррекция». В игре он недоступен, но, видимо, всегда находится во включенном положении. Зато рядом с ним расположена кнопка «ТРИМ.Н.» с помощью которой можно установить триммер в нейтральное положение.

Осталось совсем ничего. Под барометрическим высотомером находятся индикаторы работы автопилота (АВТО) и стабилизатора высоты (Нстаб). И, наконец, слева снизу схематически нарисован самолет и расположен ряд индикаторов. Индикаторы таковы: верхний — выпуска тормозного щитка, круглый в центре самолета — тормозного парашюта, сверху от крыльев — предкрылков, снизу от крыльев — закрылков, три снизу — шасси.

### *Взлет*

Будем считать, что вы только что вернулись с задания, заправились и перевооружились и вновь подготовились к взлету. Для начала проверьте, выпущены ли закрылки, убраны ли воздушные и колесные тормоза, есть ли на борту топливо (если нет, заправьтесь при помощи клавиши «L»), после чего плавно увеличьте мощность двигателя до половины взлетной. Если самолет никуда не сносит с полосы, то включаем полную мощность (не форсаж!) и взлетаем, в противном случае корректируем курс клавишами «Z» и «X». Сразу после взлета убираем шасси, а затем, убедившись, что самолет стабильно набирает высоту, и закрылки.

Взлет с авианосца отличается не сильно. Взлетать обязательно надо на форсаже и с выпущенными закрылками, максимально долго удерживая машину на колесных тормозах («W»), и сразу после отрыва самолета от палубы убирать шасси. Набрав скорость порядка 300 км/ч, уберите форсаж, а затем на высоте порядка километра — закрылки.

### *Горизонтальный полет*

Тут мы рассмотрим первый режим работы ЖКИ (жидкокристаллического индикатора), он же HUD, и МФД — режим навигации. В случае, если этот режим уже включен (что наиболее вероятно), слева снизу на ЖКИ должны гореть буквы «НАВ». Если это не так, то нажмите один раз клавишу «1».

На МФД при включении этого режима показывается условная карта местности, на которой изображены аэродромы, путь полета и навигационные пункты (НП). Масштаб можно изменять клавишами «-» и « + ». По умолчанию после взлета вы летите к первому НП, достигнув его, следуете ко второму и так далее. Слева сверху на ЖКИ показывается ваша текущая скорость (крупные цифры), а выше нее — скорость, с которой по программе полета должен лететь самолет при достижении следующего НП. Аналогично, справа сверху показывается текущая и рекомендуемая высота. Сверху посередине показан курс вашего самолета. Круг показывает направление на следующий НП и позволяет

вам ориентироваться, не смотря каждую минуту на карту. Расстояние до следующего пункта можно узнать снизу посередине.

Выбор следующего НП производиться клавишей «Тильда». Автопилот включается клавишей «А» и автоматически ведет вас по всем пунктам. Режим стабилизации (полет на данной высоте по текущему курсу) включается клавишей «Н» и зачастую очень удобен. Клавиши «Ctrl-A» ускоряет течение времени, «S» возвращает нормальный ход времени и, при повторном нажатии, включает паузу (для выключения ее еще раз нажмите «S»).

При горизонтальном полете следите, чтобы ваша скорость не падала ниже 300 км/ч — это может привести к сваливанию самолета в штопор.

### *Посадка*

При повторном нажатии клавиши «1» режим «НАВ» меняется на «ВОЗВ», а потом и «ПОС». «ВОЗВ» — это режим возвращения на базу, с которой вы вылетели, «ПОС» — посадка на ближайшем аэродроме. Для того чтобы совершать посадку, следует включить либо режим «ПОС», либо в режиме «НАВ» долететь до аэродрома назначения, либо вернуться к базе при помощи режима «ВОЗВ». В любом из этих случаев у вас будет два варианта: доверить удержание курса и высоты автопилоту («А») или сажать самолет самостоятельно. Рассмотрим второй вариант.

В центре на ЖКИ появится информация с радиолокационной системы посадки. Вертикальная полоса показывает отклонение от глиссады по горизонтали, горизонтальная — по вертикали, то есть по высоте. Если вертикальная полоса находится слева от центра, то это означает, что глиссада находится слева от самолета и для выхода на нее вам нужно повернуть налево, а затем, когда полоса окажется в центре, развернуть самолет на полосу. Таким же образом вы можете контролировать высоту: если горизонтальная полоса выше центра, значит, вы заходите слишком низко (слева снизу от ЖКИ загорится красная лампочка), если ниже — слишком высоко. Справа сверху показывается рекомендуемая высота, слева сверху — скорость полета. Для быстрого торможения используйте тормозной щиток (не забудьте впоследствии его убрать). Сбросив скорость примерно до 400 км/ч, выпускайте закрылки, а когда до полосы останется порядка 10 км — шасси. Сразу после касания полосы зажмите клавишу «Р» (выпуск тормозного парашюта) и затем тормозите колесными тормозами («W»). Главное — не допустить сваливания самолета: если вы идете слишком низко или скорость слишком мала, то не геройствуйте и, включив полный газ, уходите на второй круг.

### *Сваливание самолета*

При слишком большом угле атаки самолет нередко сваливается и все заканчивается либо потерей управления, либо штопором. В первом случаем симптомы таковы: высота быстро падает, скорость, несмотря на полный газ или даже включенный форсаж, не набирается, а система предупреждения постоянно кричит: «Слишком большой угол атаки». В этом случае не пытайтесь управлять самолетом, просто отпустите джойстик, и через некоторое время самолет сам вернется в устойчивое положение.

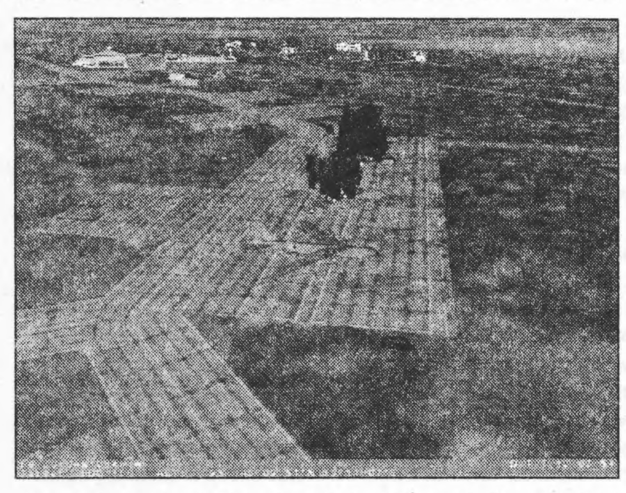
Если истребитель свалился в штопор, то переведите газ в холостой режим (полностью его уберите) и при помощи клавиш «Z» и «X» компенсируйте вращение самолета. После этого аккуратно прибавьте газ и начинайте набирать высоту.

Если высота окажется меньше 500 метров, то в любом из этих случаев катапультируйтесь (несколько раз нажмите «Ctrl-E»).

## Атака воздушных целей

### *ДВБ*

Если расстояние до вражеского самолета находится в пределах от 25 до 150 километров, то захват цели и пуск ракеты производится при помощи режима ДВБ (нажмите кла-



вишу «2»). Включите радар (клавиша «I»), и в случае, если какие-либо цели находятся в зоне обзора радара самолета, то вы увидите их на ЖКИ в виде горизонтальных полосок. При помощи клавиш «,» (влево), «.» (вверх), «/» (вправо) и «;» (вниз) наведите квадрат на ЖКИ на цель и нажмите «Tab». После этого на МФД вы увидите достаточно подробную информацию о находящихся в этом районе целях. Если они изображены в виде треугольника (полоса в одной из вершин показывает направление полета), то это вражеские самолеты, поэтому еще раз нажмите «Tab» (взятие цели на сопровождение), выберите тип ракеты «D» и произведите пуск («Пробел») (если горит надпись «ПР»). Если же этой надписи нет, то посмотрите на вертикальную полосу слева. На ней треугольником обозначается текущее расстояние до цели, а двумя (или одной) горизонтальными полосами — расстояние, на котором можно пускать эти ракеты. Как только треугольник достигнет верхней полосы, вы сможете атаковать врага. Но не спешите. Ниже стрелкой показывается направление полета вражеского самолета. Если он летит от вас, то у вашей ракеты при любом раскладе хватит топлива, чтобы достигнуть врага. Если он летит влево (вправо) или на вас, то немного подождите: резко развернувшись, он на форсаже сможет уйти за пределы досягаемости вашей ракеты. Но и не тяните очень долго — враг почти наверняка уже засек ваш самолет и скоро может сам обстрелять вас.

### *БВБ*

Этот режим наведения используется для захвата воздушных целей, находящихся на расстоянии 25 километров или меньше. Нажмите клавишу «3», добейтесь того, чтобы широкая вертикальная полоса совпала с целями, и нажмите «Tab». Затем клавишей «Tab» выберите нужную цель, проконсультировавшись с МФД, и произведите пуск ракеты («Пробел»). Этот режим используйте, когда нужно захватить или опознать группу целей.

Нажав клавишу «4», вы включите другой режим наведения. Маневрируя самолетом, добейтесь того, чтобы цель находилась в кружке посередине, нажмите «Tab» два раза и запускайте ракеты. Этот режим используйте, когда надо быстро захватить определенную визуальную цель.

### *ФИО*

Этот режим использует систему наведения ракеты и очень полезен, когда на самом самолете барахлит радар. Наведение и пуск ракеты аналогичны тем же действиям в режиме, вызываем клавишей «4», с той лишь разницей, что фиО включается клавишей «5». Дальность захвата целей — от визуального до максимального.

### *ШЛЕМ*

Шлем позволяет захватывать визуальные цели, не прибегая к маневрированию самолета. Этот режим наведения включается клавишей «6». Затем, поворачивая голову (кла-

виши на цифровой клавиатуре), захватите цель при помощи клавиши «Tab», посмотрев на МФД, убедитесь, что она вражеская, и произведите пуск ракеты.

## Атака наземных целей

В зависимости от типа наземной цели и вида ракеты (бомбы) этот процесс будет несколько разным. Например, для уничтожения вражеских радарных установок достаточно просто выбрать нужный тип ракет и клавишей «Tab» выбрать цель. А вот при сбросе бомб и запуске противокорабельных ракет процесс сильно отличается.

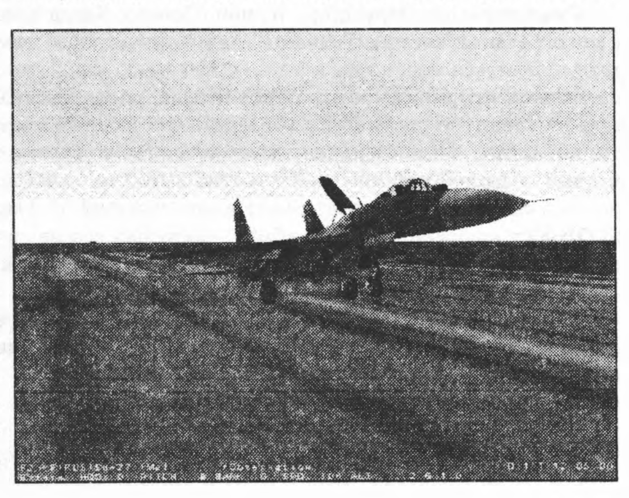
Включите режим «ЗЕМЛЯ» (клавиша «7») и радар «I» (некоторые ракеты земля-воздух не требуют его включения), выберите нужный тип вооружения («D»). На МФД вы увидите нечто, напоминающее зеленый треугольник. На самом деле это видеоизображение, на котором показана некоторая территория впереди самолета. Один раз нажмите клавишу «+» для увеличения изображения, и вы, скорее всего, увидите какие-нибудь крупные объекты: реки, дороги, берега озер. Клавишами «,», «.», «/» и «;» (см. наведение в режиме ДВБ) наведите камеру на цель и вновь увеличьте изображение, может быть, так надо сделать несколько раз. Снова подкорректируйте прицел и нажмите клавишу «Tab». Цель захвачена.

Теперь обратимся к ЖКИ. В случае, если вы атакуете противника ракетами, просто запустите их. Если же речь идет о сбросе бомбы, то обратите внимание на прямоугольник, расположенный, скорее всего, снизу по центру экрана. Если он перечеркнут, то это обозначает, что при данном направлении полета вы не сможете поразить цель. Поэтому подкорректируйте свой курс.

Слева на вертикальной шкале треугольником показывается расстояние до цели, две горизонтальные полосы определяют район, на котором возможен сброс бомбы. Иногда этот отрезок очень мал, поэтому до достижения верхней отметки треугольником зажмите клавишу «Пробел», и как только сброс бомбы будет возможен, она будет запущена.

## Активные помехи

Основная ошибка, совершаемая игроками, заключается в том, что они верят в свою полную защищенность при полете с включенным постановщиком активных помех. Да, на экране солдата, управляющего ЗРК (зенитно-ракетным комплексом) или РЛС, в этом случае сигнал, отраженный от цели, от сигнала помехи выделить будет непросто (кстати, активные помехи включают в себя целое семейство различных помех, начиная от заградительных и заканчивая ответными или уводящими по дальности). Но с каждым, абсолютно с каждым видом помехи можно бороться. Пространственная, временная и амплитудная селекция, изменение частоты работы станции, использование многочастотных зондирующих сигналов — это далеко не полный арсенал оператора наведения РЛС или ЗРК. Даже зеленый новичок определит и компенсирует передаваемую вами помеху за считанные секунды. Кроме того, большинство помех ставится на частоте, соответствующей частоте работы станции. Так что вывод напрашивается сам собой: нажимать



клавишу «E», включая таким образом постановщик активных помех, нужно сразу после того, как засекут ваш самолет, и как только система наведения врага собьется, помехи надо выключать.

## Противоракетное маневрирование

На борту вашего истребителя есть дипольные отражатели (chaff) и термоловушки (flares). Первые позволяют сбить с толку вражеский радар, вторые SYMBOL 45 \f "Symbol" \s 10- отвлечь тепловые ракеты. В игре при нажатии «Q» включается система, сбрасывающая с некоторой периодичностью оба типа контрмер (не забудьте выключить ее, как только опасность исчезнет). Но одного этого явно недостаточно для того, чтобы вражеская ракета пролетела мимо.

Для начала скажу, чего делать не стоит. В большинстве случаев не стоит лететь точно на вражескую ракету или точно от нее SYMBOL 45 \f "Symbol" \s 10- держите ее сбоку (хотя исключения бывают, о них чуть позже). Полет от ракеты на форсаже в надежде на то, что она выработает все свое топливо прежде, чем достигнет вас, срабатывает крайне редко и только с ракетами, пущенными с большого расстояния. Не нужно выключать двигатель при уходе от ракеты с тепловым наведением, надеясь, что она потеряет цель SYMBOL 45 \f "Symbol" \s 10- выключите двигатель у автомобиля и посмотрите, сколько после этого он будет остывать.

При уходе от ракеты, атакующей вас сбоку, главное SYMBOL 45 \f "Symbol" \s 10- в нужный момент выйти из конуса ее наведения. Попросту говоря, вам нужно резко дать штурвал от себя или на себя. В большинстве случаев ракеты оказываются менее маневренными, чем самолеты.

Полет на ракету со сбросом термоловушки или отражателей и резкий уход в сторону на небольшом расстоянии от нее также срабатывает достаточно часто. Весьма эффективен такой маневр, как наворачивание кругов. Как только увидите, что в вас идет ракета, сразу начинайте поворачивать в какую-либо сторону и делайте это до тех пор, пока система предупреждения не прекратит пищать. Маневр хорош тем, что выполнить его может даже новичок. Все же иногда он не помогает.

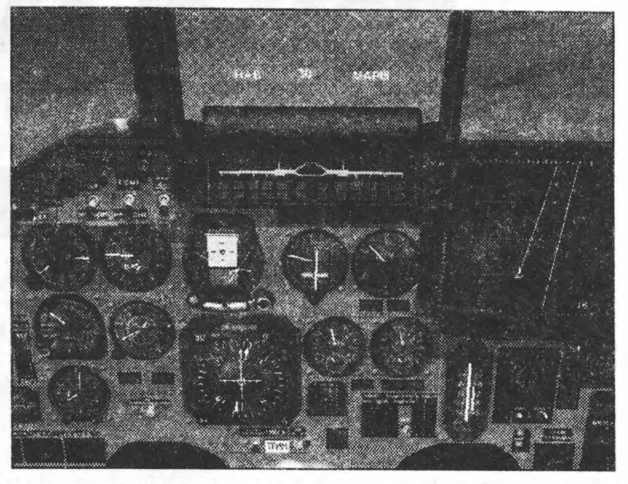
Уход от тепловой ракеты на солнце обычно не дает требуемого результата. Вероятность того, что ракета промажет, слишком мала. Выключение радара при уходе от любой ракеты практически ничего не дает.

## Напарники

Отвратительно. Неудобно. Криво. Погано. Когда правый двигатель уже давно сдох, а все остальные системы дышат на ладан, когда после получаса борьбы с попыткой самолета завалиться набок или лететь вертикально вниз уже видишь перед собой огни ВПП и думаешь, что все самое страшное позади, появляется ОН. Нет, не вражеский истребитель или зенитно-ракетный комплекс, а ОН, подлый предатель, неуч и вредитель. ОН — это напарник. Он неожиданно появляется где-то справа сверху на расстоянии двадцати метров от вашей машины и, аккуратно вырулив, оказывается прямо перед вами со скоростью километров на шестьдесят в час меньшей. Последнее, что вы видите, — это как ЕГО хвост въезжает в вашу кабину, сокрушая все на своем пути... В ту минуту хочется произнести в ЕГО адрес эпитеты посерьезнее указанных выше.

В целом итог такой: напарники — идиоты, но и на них можно найти управу. Только для начала рассмотрим основные команды, а уж потом немного поговорим о тактике их использования.

**Insert**: идти плотной/редкой группой;
**Home**: приказ приблизиться и встать в строй;
**End**: отправить напарника на задание;



**Del**: отправить напарника на задание, после выполнения которого он вновь присоединится к вам;

**[**: атаковать мою цель;

**]**: прикрыть с шести часов.

Как и обещано, переходим к тактике и подробным разъяснениям, как выжить в этом непростом мире. Напарников может быть несколько, и приказы им отдаются по очереди. То есть, если вы последовательно отдаете приказы сбить врага и прикрыть вас с шести часов, то первый достанется первому напарнику, а второй, соответственно, второму (а если он, к примеру, занят, то третьему). Пока напарник не выполнит данное вами задание, назад он не вернется и команды воспринимать не будет.

Клавиши «End» и «Del» очень похожи. Перед тем как нажимать на них, посмотрите, какой НП указан в режиме навигации. Ваши напарники начнут самостоятельное выполнение задания с него. К примеру, если вы уже видите перед собой цель и находитесь у четвертого НП, а система навигация нацелена на первый, то после отдачи приказа пилоты сначала полетят к первому, и лишь потом ко второму, третьему и так далее — вплоть до момента атаки цели. Затем он либо полетит дальше и совершит посадку, либо вернется в строй (в зависимости от приказа). С одной стороны, эта запутанность с НП неудобна (каждый раз приходится проверять, переключаясь в режим «НАВ»), но с другой, есть и определенное преимущество: вы можете, к примеру, сделать так, чтобы они атаковали до или после вас. При заходе на посадку также весьма удобно отправить его «на задание», заключающееся в повторном пролете пары последних пунктов. Тогда он, по крайней мере, не подрежет вас.

Задание атаковать цель вряд ли вызовет особые проблемы. А вот «прикрыть с шести часов» несколько интереснее. Надо отметить, что в СУ-27 обзор сзади сильно затруднен, да и радар работает только в передней полусфере. То есть вы совершенно не знаете, кто и зачем висит у вас на хвосте. Поэтому команду эту хотя бы периодически стоит применять в плане профилактики. Напарник может отказаться выполнять приказ, если какая-либо цель находится перед вами.

# TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR

Разработчик: **Red Storm Entertainment**
Издатель: **Red Storm Entertainment**
Выход: **сентябрь 1999 г.**
Жанр: **3D-action**
Требования: **P-200, 32 Мб, 3Dfx**

Графика: **8**
Звук: **7**
Играбельность: **9**
Общий рейтинг: **8,6**

**Очередной симулятор охоты на лосей-террористов.**

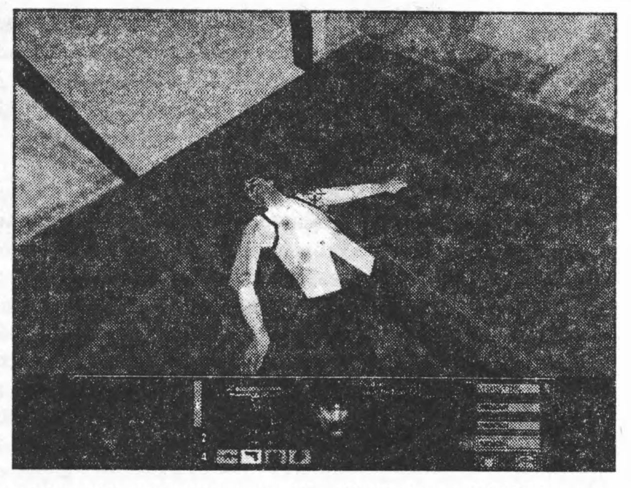
Все мы — жертвы научной фантастики. Привыкли носиться с шестиствольными пулеметами Гатлинга по канализациям готического типа, не снижая скорости на поворотах, получать по шесть пуль в железобетонный лоб без особого ущерба для здоровья... просто привыкли, и все тут. «Когда я слышу слово «реалистичность», я хватаюсь за любимую базуку», — так в свое время говаривал всенародный любимец, термоядерный герцог Duke Nukem. Сменилась эпоха, почти каждый... ну, хорошо, половина выходящих шутеров с перспективой от первого лица могут похвастаться штукой по имени «точечные повреждения», еще столько же могут похвастаться «реальными» моделями оружия... я мрачно плюну в их сторону и уйду играть в Rainbow Six: Rogue Spear. Почему? Да потому, что у жертв фантастики есть неплохой шанс реабилитироваться. Встречайте.

## Кто, кого и чем

Сначала все же традиционная пара слов о сюжете. Вот они: «Том Клэнси». Для тех, кто все равно не понял, скажу еще «русская мафия» и «ядерная бомба». Те, кто играл в первую часть, поймут меня правильно — нет никакого желания рассказывать, что такое международная организация по борьбе с терроризмом «Rainbow Six», почему она с этим терроризмом борется, что случилось и кто вообще виноват. Также из этой статьи вы не узнаете, кто такие Руслан Барсуков и Максим Куткин, что мы будем делать в Сибири... читайте брифинги, и все увидите. Вообще совершенно нет желания пересказывать своими словами сюжет весьма и весьма известного автора...

## Два или полтора?

Вопрос, который волновал, я уверен, многих еще с тех пор, когда было объявлено о выходе продолжения (а как же!) хитовой игры: сумеют ли разработчики не опуститься до создания банального mission pack'a, не побояться ли менять стиль игры, однажды уже принесшей им успех? Могу поздравить нас с вами — Red Storm не то чтобы даже рискнул, но... то, что называется у буржуев словом «геймплей», здорово изменилось, причем, как я думаю, в лучшую сторону. Упор сделан не столько на освобождение заложников, сколько... правильно, на убиение террористов. То есть, конечно, будут и заложники, и совершенно бешеные



штурмовые миссии, и... Увидите, в общем. А теперь о главном: о том, чем издревле славился Клэнси и чью линию продолжают гнуть ребята из Red Storm — о подходе к оружию. Сказать, что его стало больше, чем в первой части, будет неправдой. Его стало на порядок больше. Сказать, что моделирование оружия изменилось, оно стало удобнее — тоже неправда. Моделирование изменилось, удобнее не стало. Стало «как в жизни». Ну, почти. Во всяком случае, один мой знакомый бывший спецназовец, работающий, по случайности, в одном «конкурирующем» издании, на вопрос «в лоб» об оружии в R6:RS (классная аббревиатура, а?) начал что-то долго и путано рассказывать о прицельных сетках, кучности стрельбы, темпе стрельбы, экспансивных оболочечных пулях... брр. Сейчас я попробую вам изложить то же самое, но несколько более близким к народу языком.

В первой части игры разброса пуль при стрельбе практически не существовало.

Можно было целую обоймы выпустить едва ли не в точку... Теперь все не так, ну просто совсем, как будто и рядом не лежало. Каждое оружие теперь имеет совершенно индивидуальный «почерк» — сходите в тир (в режиме Training) и убедитесь сами. Еще одно нововведение: практически невозможно стало попасть с движения, если, конечно, не стрелять в упор... хорошо это или плохо — решать вам. Я обеими руками «за», ибо... ну, сами понимаете... попробуйте как-нибудь пострелять на бегу из снайперской винтовки, скажем, Barret M82A1, 155 см «от носа до хвоста». Теперь, кстати, к каждому виду оружия можно выбирать тип пуль. Из двух видов, FMJ и JHP. Полностью оболочечные пули и оболочечные экспансивные. Первые — для пробивания бронежилетов, вторые — для стрельбы по незащищенным частям тела. Так что, если террористы не запаслись бронежилетами, смело заряжайте оружие экспансивными оболочечными — и вперед. Потому что, во-первых, это красиво [хм! :-)], а во-вторых, намного больнее.

Неожиданно для всех в Rogue Spear пистолеты превратились в нормальное, можно даже сказать, штурмовое, оружие. Потому что бесшумные, навылет точно никого не прошьют, позволяют стрелять на бегу с неплохой точностью... HK 45SD — пистолет на все случаи жизни! А HK UMP45 — пистолет-пулемет, на те случаи жизни, когда позарез нужна бесшумность, то есть приблизительно две трети миссий в RS. Хотя, конечно, их достоинства с трудом перевешивают недостатки. Если обстоятельства позволяют, возьмите что-нибудь с приличным прицелом и неплохой точностью стрельбы — ту же Enfield L85A1, что ли, или хотя бы Steyr AUG.

На самом деле с оружием разработчики явно переборщили. Двадцать семь видов оружия, из них девять — пистолетов, с глушителями и без. Среди пистолетов затесались даже два «Пустынных Орла», калибров .50 и .375 соответственно. И не рассказывайте мне, пожалуйста, про то, что Магнум, дескать, оружие победы, про останавливающее действие... Их почти невозможно использовать — на звук выстрела сбегаются все наличные террористы в радиусе полутора километров, а патронов в обойме, в случае с пятидесятым калибром, всего семь. И, для справки, весит полностью снаряженный Desert Eagle .50 чуть больше двух килограммов. И скажите мне теперь, зачем это нужно? Зачем в игре три снайперские винтовки, а? На мой взгляд, «Баррета» хватает на все случаи жизни...

и чуть-чуть больше. Ну и что с того, что он совершенно неподъемен? А где вы видели снайпера, стреляющего на бегу? Зачем в десантной команде нужен карабин М-14 образца 1954 года? Не знаете? А я вам скажу: «Штоп было!» Для фанатов того или иного вида оружия (скажите, часто в кино вы видите НК МР5? А «Дезерт Игл»? То-то же!). Для мультиплейера.

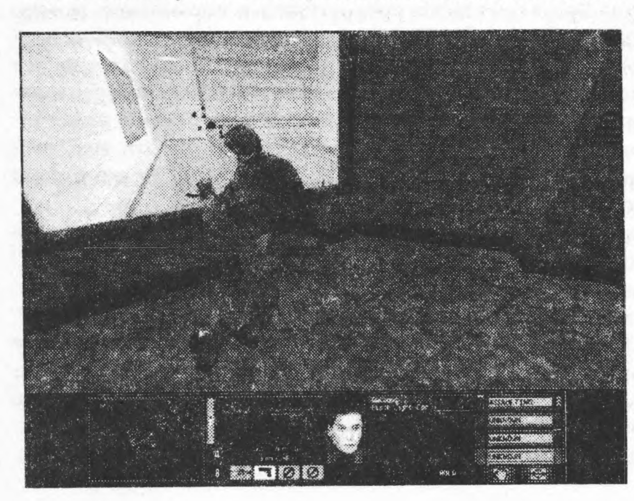
## Под микроскопом

Нельзя сказать, что графический движок игры сильно изменился за прошедший год. С другой стороны, нельзя сказать, что он совсем не изменился. Да и вся игра изменилась. Не сильно. Но чувствительно. Немножко подправили тут, немножко — там, добавили здесь... Вот уже и почти не похоже на то, что было. Пар, идущий изо рта замерзших бойцов, упавший головой на руль водитель изрешеченной насквозь машины, расколотые вдребезги очередью из автомата пуленепробиваемые стекла, спущенные шины кадиллака, рядом с которым рванула граната, русская речь на улицах Косово... А сколько теперь существует вариантов раскраски спецкостюма... От Black до Snow с промежуточными состояниями Desert и Forest. Детали, детали... Подбитый танк на улице разбомбленного Дьяковице, портреты генерала Лебедя на стенах караулки в Мурманске, мятый смокинг заложника в музее... продолжать можно до бесконечности, но нужно ли? Это надо увидеть своими глазами, потрогать своими руками. Объяснять бесполезно.

Отдельное «спасибо» хочется сказать дизайнерам миссий, смоделировавшим такие... ну, не уверен, что топографически верные, но очень похожие на правду пейзажи. Вилла Куткина под Смоленском, дача Везирзаде на берегу Черного моря, доки в Питере, какими они могли бы быть, безо всяких натяжек. В памяти всплывают опошленные многими поколениями фантастов слова «виртуальная реальность». Да нет, ничего подобного. Никакая это не реальность! Но очень, очень похоже.

## Стреляли...

О звуке в Rogue Spear можно говорить долго и с выражением, но лучше, я думаю, все же один раз услышать, как звучит столь нелюбимый мною Desert Eagle или Beretta. Или... В общем, каждое оружие, помимо индивидуального «почерка» стрельбы, имеет и свой собственный «голос», как утверждают специалисты, до боли похожий на настоящий. Свой, уникальный, теперь уже безо всяких кавычек, голос имеет и каждый боец «Радужной Шестерки». Вообще в игре озвучено все, что можно было озвучить, причем так, как надо было озвучить. Звон разбитых солнечных батарей, не слишком, впрочем, отличающийся от звона обыкновенного разбитого стекла; гудение машин водоочистной станции в Омане; шипение пробитого пулей радиатора машины; вопли террористов на русском и английском языках... детали, детали, детали. Для получения полного и ультимативного кайфа рекомендуется засунуть в недра компьютера что-нибудь наподобие Sound Blaster Live! (скрытая реклама) и воткнуть в нее четыре колонки. Ах, да! Музыку надо отключить. Напрочь. Так же, как и автоприцел, кстати. Также очень рекомендуется



совместимый с Direct3D ускоритель, памяти — побольше, процессор — побыстрее, в общем, все, как всегда.

## Бесценные советы

Для полного погружения в атмосферу игры рекомендуется ознакомиться с творениями следующих авторов:

Том Клэнси (естественно!), Джон Ле Карре («Шпион, вернувшийся с холода» и др.), Алистер Маклин («Сатанинский Микроб»), Джон Криси («Одиночество инспектора Уэста»), а также многие другие произведения этих и других авторов.

# ПРОХОЖДЕНИЕ

Игра проходилась на уровне сложности Veteran, и на других уровнях сложности возможны несовпадения написанного с окружающей действительностью, за что автор категорически отказывается нести ответственность.

Стандартная экипировка бойца — броня medium, пистолет HK 45SD, heartbeat sensor, упаковка flashbang. В некоторых миссиях (Pandora Trigger, Silent Drum, Temple Gate) heartbeat sensor не нужен.

Поехали?

## Pandora Trigger

Египетские террористы захватили в нью-йоркском Музее Искусств дочь французского посла. Вот он, пример истинного интернационализма!

Для тех, кто играл в демоверсию Rogue Spear, описание этой миссии могу сократить до трех слов. Вот они: в музее включили свет. Плачьте, любители black light armor! В душе я с вами. Вообще-то миссия несложная, хотя и со своими заморочками.

Команда номер один высаживается около служебного входа в музей. При себе имеет:
пистолетов-пулеметов HK UMP45SD — по одной шт.,
пистолетов HK 45SD — по одной шт.,
гранат Flashbang (светошумовых) — по шесть штук.

Вторая группа высаживается у главного входа. При себе имеет:
пистолетов-пулеметов HK UMP45 — по одной шт.,
пистолетов HK 45SD — по одной шт.,
гранат Flashbang — по шесть штук.

Красная команда отгоняет от входа мужчину в смокинге (экс-заложник) и садится в позицию cover (рассматривая, естественно, холл, а не улицу). На этом ее миссию можно считать выполненной. Вторая команда вламывается через служебный вход, поднимается по лестнице, идет по второму этажу, методично расстреливая людей в белых рубашках. Ничего сложного, правда ведь?

***Совет***

Путешествуя по второму этажу музея, поглядывайте под ноги — спрятавшийся в тени ладьи или за стендом с доспехами террорист может доставить немало неприятностей.

Руководство музея на коленях умоляло не применять разрывных (frag) гранат... Постарайтесь, а?

## Arctic Flare

*Нефтяной танкер компании PetroMech захвачен неподалеку от японских берегов. Группа террористов взяла в заложники команду и угрожает взорвать судно. Разлившаяся нефть может серьезно повредить японской морской живности. Но на пути злодеев в очередной раз во весь рост встает команда Rainbow Six, которой вовсе не чужды проблемы экологии. Тем более что танкер денег стоит.*

Заложников держат во внутренних помещениях корабля и непосредственно перед рубкой, в которой засел Главный Террорист. И если первый случай ничего особо сложного из себя не представляет (флэшбэнг в комнату и быстро перестрелять террористов), то второй случай осложняется тем, что Главный Террорист при первых же признаках стрельбы рядом с рубкой нажимает Красную Кнопку, и тогда от танкера остается только большое (громадное!) пятно горящей нефти, поэтому действовать надо не просто быстро, а ОЧЕНЬ быстро. И никаких гранат. И, естественно, оружие с глушителем. Иначе — смерть японским дельфинам.

### *Совет*

Осторожнее с лестницами, у которых больше одного пролета: с верхней площадки очень удобно стрелять в затылок бегущим штурмовикам.

## Sand Hammer

*Оман. Водоочистная станция. Студенты-недоучки собираются провести рискованный эксперимент — залить в местную систему водоснабжения несколько литров вещества под названием Kurov-DK. По традиции, персонал станции взят в заложники. Kurov-DK, по словам экспертов, — токсин, made in СССР (была когда-то такая страна, помните?).*

Ничего особо сложного. Первым делом бежим освобождать заложников, расстреливая гуляющих по улице людей с автоматами. Разобравшись с заложниками (в смысле, выведя их на улицу), идем обламывать смелых экспериментаторов. Не пытайтесь расстреливать террористов сверху — очень велика вероятность получить пулю в спину. Заходим снизу, находим человека, рвущегося повернуть вентиль, останавливаем предупредительным выстрелом в голову, а с остальными пусть разбираются напарники. Готово. Любимый Оман может спать спокойно.

### *Совет*

Обратите внимание на отдельно стоящий домик рядом с точкой высадки. Оттуда могут выйти два вооруженных и недружелюбных человека.

## Lost Thunder

Натовских генералов, имевших неосторожность разбить вертолет над разбомбленными улицами Дьяковице, держат где-то в развалинах церкви. Придется спасать, хотя, будь на то моя воля... ладно, ладно, приказы не обсуждаются.

Дождь и снайперы. И если от первого бронежилет типа «скафандр» спасает, то уж от второго — нет, нет, и еще раз, большими буквами, НЕТ. Но мы не ждем милостей от природы, мы нагло приходим и берем.

«А вот, господа, знаменитая дьяковицкая церковь семнадцатого века, точнее, то, что от нее осталось». Господ в тяжелых бронекостюмах (HK UMP45, трое с HK MP5/10SD) совершенно не волнует история церкви, их волнует то, что на разбитой колокольне засел снайпер, и что здесь полно «как бы сербских» солдат, и что жить хочется прямо до смерти.

Первая группа аккуратно, по стеночке, проходит до арки, сворачивает в нее, методично расстреливает всех попадающихся по пути солдат (heartbeat sensor — путь к победе!), расстреливает охрану колокольни, поднимается наверх, расстреливает снайпера (винтовка Драгунова — не оружие ближнего боя) и садится отдыхать. Вторая группа после смерти снайпера нагло выходит на улицу, расстреливает часового и, при поддержке с колокольни, расстреливает патрули, слетающиеся на звук выстрелов, словно мухи на... мед. Первая группа тем временем покидает стратегически выгодную точку и отправляется на операцию по зачистке местности, точнее, прорывается к главному входу в церковь. По

дороге, естественно, поддерживайте атмосферу кровавой бойни, периодически постреливая в сидящих в засадах солдат. И помните: для того чтобы закончить миссию, необходимо вывести всех генералов туда, откуда она началась (drop point)

### *Советы*

Вторую команду наберите из резервистов — обычно это команда смертников.

Прежде чем ворваться в комнату, где держат заложников, киньте туда флэшбэнг.

## Perfect Sword

Широко разрекламированная миссия «с самолетом». Миниатюрная Галанос с громадным «Барретом», сидящая в позе лотоса на пригорке; изрешеченная пулями кабина...

Здесь нужна команда из двух-трех штурмовиков, а также снайпер (обязательно!). Штурмовикам при себе необходимо иметь heartbeat sensor и пачку флэшбэнгов.

Террорист нагло стоит на трапе самолета, держа перед собой заложницу. Но на пригорке, в высокой траве, уже занял позицию снайпер... Один выстрел, и паникующую заложницу можно уводить в безопасное место. Теперь в дело вступают штурмовики. Тут уже ничего сложного, надо только дождаться, пока охраняющий салон (и заложников) террорист не останется один.

### *Советы*

Даже не пытайтесь штурмовать самолет с пассажирского трапа! Только через грузовой люк.

Желательно идти в бой с пистолетом-пулеметом, оснащенным глушителем, например, HK MP510SD.

## Crystal Arc

*Дача Везирзаде (Vezirzade) на берегу Черного моря. Люди «нэ нашей национальности» в тренировочных костюмах и с автоматами Калашникова, черная тень крадется от дома к дому... короткая очередь, вопль «Достал гада!». Retry Action. Через «не могу». Через «не хочу». Надо.*

Здесь имеет смысл обратить внимание на план «по умолчанию». Он хотя бы покажет, в каком порядке выполнять задание, и намекнет, что в миссию надо брать бойца специализации Recon.

В миссию берем Locpick Kit и Heartbeat Sensor. Оружие оставить на базе — вместо дробовиков, карабинов или снайперских винтовок ставим гордое empty. Это все для того, чтобы бегать быстрее. По той же причине, кстати, надеваем броню light.

Инструкции по прохождению в этой миссии давать сложно, практически невозможно. Разве что такую: после того как отключите сигнализацию, просто сядьте и не дергайтесь. Через некоторое время с улицы зайдет охранник и заглянет в вашу комнату. Бегите, как только он пройдет мимо ближнего ко входу окна.

### *Советы*

По плану путь от домика с сигнализацией к дому Везирзаде идет через крыльцо. Ни в коем случае не пытайтесь пробежать этим путем — на нем теряются драгоценные секунды, необходимые, чтобы взломать дверь. Бегите сразу от двери до двери, мимо деревьев.

И еще раз напоминаю — эту миссию пройти надо. НАДО!

## Silent Drum

*Неонацисты захватили телестудию «Евровидения» в Лондоне, взяли в заложники кучу европейских банкиров, пришедших покрасоваться «в телевизоре», и теперь транслируют на всю Европу свой «Манифест». Руководство телекомпании захлебыва-*

*ется в потоке жалоб и требований «убрать этих наци с экрана». Rainbow Six спешит на помощь!*

Ничего особо сложного — толпа бритоголовых ублюдков в кожаных куртках и при оружии. Трое бойцов высаживаются на крыше и ме-е-е-едленно идут по этажам телестудии, методично вынося все живое. Просто праздник какой-то, отдохновение души. Некоторую сложность представляет разве что освобождение заложников, но они все сидят в одном помещении.

### Совет

Heartbeat Sensor здесь не нужен.

## Feral Burn

Люблю, знаете ли, Питер! Но, к сожалению, дальше каких-то грязных доков нас не пускают. А ведь можно было бы... ладно. Не о том сейчас речь. Мы появляемся на сцене в самый разгар бандитской «стрелки», вооруженные и очень опасные, чтобы сорвать очередной обмен армейского оружия на вечнозеленых американских президентов. Но не обольщайтесь — место совершения сделки неплохо охраняется, да и Высокие Договаривающиеся Стороны сильно нервничают и при любом подозрительном шуме расчехляют табельное оружие и начинают исчезать в неизвестных направлениях: кто на катере, кто на армейском грузовике, а кто и на вполне респектабельном лимузине с бронированными стеклами. Необходимо пресечь души прекрасные порывы!

Пресекаем. Двое — направо, к катеру; со словами «караул устал!» валят часового и становятся на его место. Двое — налево; убивают еще одного часового, пробираются в гараж, из гаража идут на улицу, огибают гараж, ввязываются в перестрелку с патрулем... Если успеваете, кидайте между машинами гранату, если нет, просто стреляйте по колесам — два пробитых колеса спереди или сзади заставят остановиться любую машину.

### Советы

Вооружите ребят чем-нибудь бесшумным и скорострельным, а также оденьте в броню heavy.

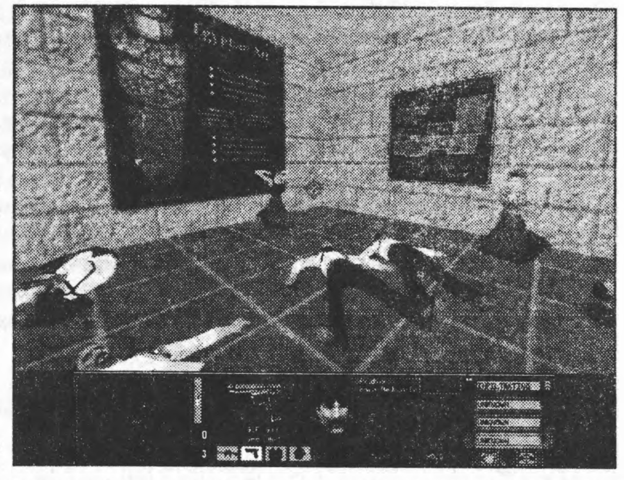
Бронированное стекло разбить можно: а) взрывом гранаты и б) достаточно долгой очередью.

## Diamond Edge

Путешествие по городам и весям российским продолжается. На этот раз — Мурманск, склад ядерных боеприпасов (!), который нам надо взять штурмом (!!) и выкрасть оттуда генерала Руденко (!!!). Неслабо, а? Ну, ничего. Интернациональная команда в составе Миха... тьфу, Аркадия Новикова (Белоруссия), Геннадия Филатова (Россия) и Кьюр (надеюсь, правильно) Галанос (Греция) и не такие подвиги на благо человечества совершала, не поморщившись.

В самом начале миссии важно не дать солдатам на проходной поднять тревогу. Работа для снайпера — сквозь стекло застрелить двоих, не дав им добраться до телефона. Штурмовики тем временем держат под прицелом дверь, которую кто-то отпирает изнутри... мир его праху. Снайпер осторожно проходит направо от проходной, в туннель, разбирается с одиноким охранником (он, типа, в засаде... хм) и убивает двух солдат вдалеке, у противоположной стены, после чего возвращается назад, ныряет в проходную и занимает удобную позицию на мостике над воротами. Штурмовики ныряют в тот же туннель, по которому путешествовал снайпер, после по пандусу спускаются в гараж. Вот он, генерал Руденко... и его охрана. А также личный броневичок, на котором он собирается покинуть базу. По колесам стрелять бесполезно — пули отскакивают; собственным телом задерживать бесполезно — проедет и не заметит. Итак, если вам не удалось перестрелять

всех и генерал все же уехал, в дело вступает снайпер — не зря же он мерзнет там, на улице? Единственный шанс остановить броневичок — убить водителя через смотровую щель. Теперь можно спокойно хватать генерала за грудки и вести куда надо.



***Советы***

Ну, что тут сказать? Флаг вам в руки и броневик навстречу.

## Silver Snake

Руденко признался (под пытками, не иначе), что трижды продавал плутоний мафиози Куткину, чьих людей мы благополучно порешили в питерских доках. Так что мы возвращаемся на дачу подельника Куткина — господина Везирзаде. Теперь наконец-то мы тяжеловооруженные. Признайтесь, вы ведь хотели этого? Хотели, в очередной раз схлопотав пулю во время десятой попытки пробраться к картине? Хотели, наконец, разнести эту чертову дачу вдребезги? Хотели? Да? Получите, распишитесь здесь, здесь и вот здесь. Спасибо.

На этот раз задача у нас — не бей лежачего. Пробраться к компьютеру и скачать с него файлы, оставляя на своем пути горы трупов и моря крови. Вооружаем обе команды (по три человека в каждой) чем-нибудь скорострельным и смертоносным, и... понеслась. Первая группа начинает бить стекла в надежде попасть в террористов как раз в тот момент, когда вторая, находящаяся повыше на пригорке, занимает круговую оборону. Террористы лезут со всех сторон, пальба, вопли... весело! После того как поток террористов иссякнет, осторожно двигайтесь в сторону комнаты с компьютером. Какой бы путь вы ни избрали, принцип один — чуть не доходя до нужной комнаты, кидайте с лестницы за угол гранату. После чего вбегайте и молча стреляйте в подонка, пытающегося взорвать компьютер. Теперь забирайте файлы и уходите.

***Советы***

Давить!

## Oracle Stone

Только-только успели отпраздновать разгром дачи Везирзаде, залечить раны и отдохнуть... облом. Опять, опять надо идти в разведку. На этот раз — на новую русскую виллу Куткина, что под Смоленском. Ну, вы, я думаю, уже знаете, что делать: heartbeat sensor в зубы и вперед.

***Совет***

Бойтесь гостей Куткина! Они склонны впадать в панику при виде человека в десантном комбинезоне, ввинчивающего что-то в телефон. А если я — монтер, примус починяю?

## Temple Gate

Не помните, чья это была идея — разгромить дачу Везирзаде? Нет? Как, «все этого хотели»? Правда? В общем, Везирзаде страшно обиделся и организовал нападение на

Оперный Театр в Праге. Захвачен президент Чехии и несколько высокопоставленных дипломатов. И нет чтобы запереть их в какой-нибудь комнатке в подвале, нет — всех заложников держат прямо на сцене, со всех сторон наставив стволы. И ни тебе снайпера на галерке посадить, ни флэшбэнгом всех сразу оглушить. Придется действовать «в лоб». Группой из двух человек пройдитесь по тылам театра, убивая все, что движется, пройдитесь по верхам... ну, не мне вас учить. Затем переключитесь на любую из групп около главного входа (по три человека каждая), киньте в фойе пару гранат, чтобы жизнь медом не казалась, перестреляйте все, что ходит вокруг, поднимитесь наверх, выбейте оттуда опять же все, что вооружено и опасно, затем выстраивайте обе команды перед входом в зал и... По команде «Альфа» одновременно обеими командами вламывайтесь в зал, паля из всех стволов. Возможно, что существует другой, более надежный способ нейтрализации террористов, но я его не обнаружил. Кто знает, поделитесь, пожалуйста!

### *Совет*

Не выходите на балкон! Ни за что, никогда не выходите на балкон!

## Sargasso Fade

Продолжаем экскурсию по «Ядерному Кольцу» России. На очереди — Светлогорск, Сибирь. Здесь находится заброшенная база ПВО, которую Куткин превратил в центр по разработке вооружений. Точнее, ядерного оружия. Наша задача — отрезать базу от внешнего мира, взорвав коммуникационный центр.

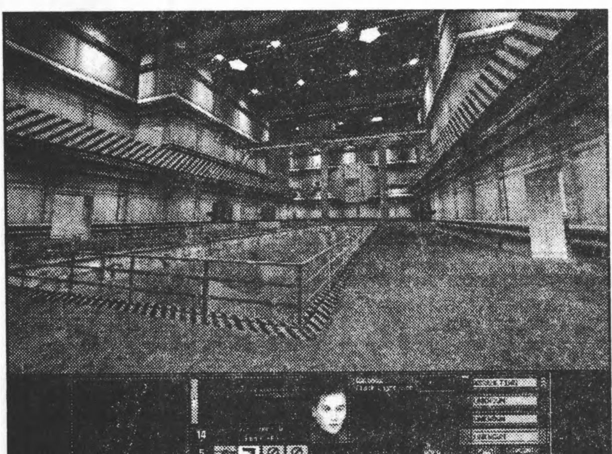
Чисто штурмовая миссия — перебить всех, кто оказывает сопротивление... ну, то есть вообще всех. Снайпер в этой миссии может пригодиться, но, в принципе, любая штурмовая винтовка позволяет снять часового на вышке, не особо напрягаясь.

Выходим из леса, аки партизаны, снимаем часового на вышке, снимаем охранника, мирно дремлющего у входа в бункер, готовимся отражать массированную атаку людей в камуфляже. Перестреляв всех на поверхности, заходим в бункер, предварительно сунув туда гранату, и вот мы почти у цели. Выйдя из бункера, продолжаем стрелять — чисто по привычке. Ну, и по врагам. Поднимаемся на вышку, минируем радиостанцию. Все!

### *Советы*

Желтыми точками на карте (automap) обозначены радиоуправляемые мины. Смотрите под ноги! Там они обозначены холмиками.

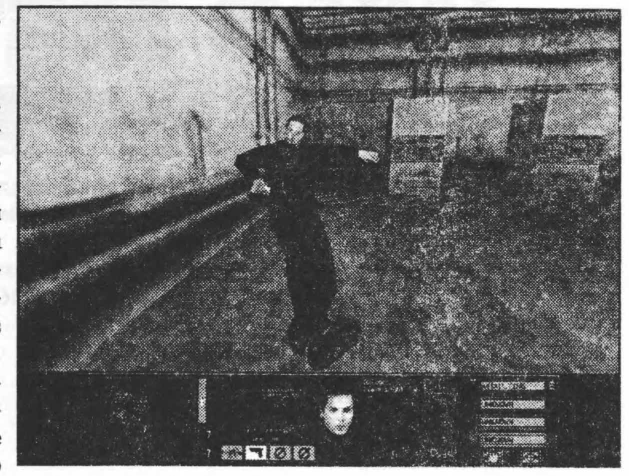
Возьмите в миссию две команды по четыре человека, но вторую команду постарайтесь держать в стороне от боевых действий — она пригодится вам в следующей миссии.



Подрывники-затейники (Demolitions) в этой миссии не нужны. Абсолютно.

## Majestic Gold

Продолжаем делать гадости господину Куткину — идем взрывать цех, где собирают ядерную бомбу, и электростанцию. Бойцов в эту миссию набираем из числа тех, кто героически прошел предыдущую. Раненых и уставших в бой брать не рекомендуется — про-



сто взгляните на их параметры, и все поймете сами.

«Халф-Лайф» в Сибири — вот на что похожа эта миссия. Туннели, коридоры, окна-амбразуры, люди в белых халатах... Black Mesa под снегом. Для эстетов и фанатов рекомендован дробовик SPAS-12. Разведка предупреждает, что охрана базы набрана из бывших военных. Спасибо. А я-то думал, из выпускников филфака.

Коридоры, коридоры, коридоры... Не ждите от меня подробностей типа «пойди туда, не знаю куда, взорви то, не знаю что». Слишком много обходных путей и запасных вариантов.

***Совет***

Demolitions опять не при делах.

## Frost Light

Ой! Куткин не оценил милой шутки над его базой в Светлогорске и взял в заложники нашего информатора, вора в законе Руслана Барсукова, а заодно, не мелочась, и Сьюзан Хольт, далеко не последнюю фигуру в Rainbow Six. Держит он их, как можно догадаться, на своей новой русской вилле под Смоленском. На этот раз, в отличие от дачи Везирзаде, разнести тут все нам не удастся — придется действовать тихо и скромно, так как при первых признаках тревоги охранники бегут расстреливать заложников. Наличие heartbeat sensor всячески приветствуется.

***Совет***

Никто не должен уйти. Никто. Кроме нас.

# WILD METAL COUNTRY

Разработчик: **DMA Design**
Издатель: **Gremlin Interactive**
Выход: **май 1999 г.**
Жанр: **3D-action/arcade**
Требования: **P-166, 32 Мб, рек. 3D-уск.**

Графика: **9**
Звук: **10**
Играбельность: **8**
Общий рейтинг: **9.0**

**Дело GTA живет и побеждает!**

*i am the bullet in the gun and i control you*
*i am the truth from which you run and i control you*
*i am the silencing machine and i control you*
*i am the end of all your dreams and i control you*
***«mr self destruct», Nine Inch Nails***
***halo eight — the downward spiral***

## mr self destruct

Нет, ну не могут в DMA делать «нормальные» игры. Что ни проект, так «издевательство над жанром» или вообще «нарушение общественной морали и нравственности». И не говорите мне, что вы остались равнодушны к сумасшедшей Grand Theft Auto или совершенно безумной Tanktics. Игрушки не то чтобы гениальные, но точно ни с чем не сравнимые.

Узнав, что DMA взялась за очередную стрелялку, я испугался. Однако картинки не предвещали ничего нестандартного, да и сюжет был вполне серьезный, разве что несколько пафосный. Эх, должна была меня насторожить эта пафосность, должна...

## ruiner

Итак, принимайте все как есть. Тысячу лет назад люди забросили свою бывшую колонию в системе Tehric — на этих мрачных планетах органическая жизнь давно была уничтожена, а все полезные ископаемые выработаны посланными туда машинами. И вот спустя века людям вновь что-то здесь понадобилось (что именно — не наше дело). Однако в условиях жесточайшей конкуренции мирные тракторы и бульдозеры эволюционировали в безжалостных убийц, не останавливающихся ни перед чем. Вот такой естественный отбор. Точнее, «неестественный», если дословно цитировать создателей игры. Хм, эволюционирующие машины... Дедушка Дарвин бы свихнулся.

А вот ребятам из DMA это, похоже, не грозит. Ибо они уже того... Ну посудите сами — только больное воображение могло создать подобных монстров. Гибрид танка времен Первой мировой с экскаватором, бульдозер с ракетной установкой, подъемный кран на гусеницах, передвигающийся на антигравах металлический шар, парящий в воздухе утюг, летающий «туалетный утенок»... — перечислять можно долго. И в каждом элементе этого шутовского отряда — демонстративная серьезность. Ваши враги — не просто

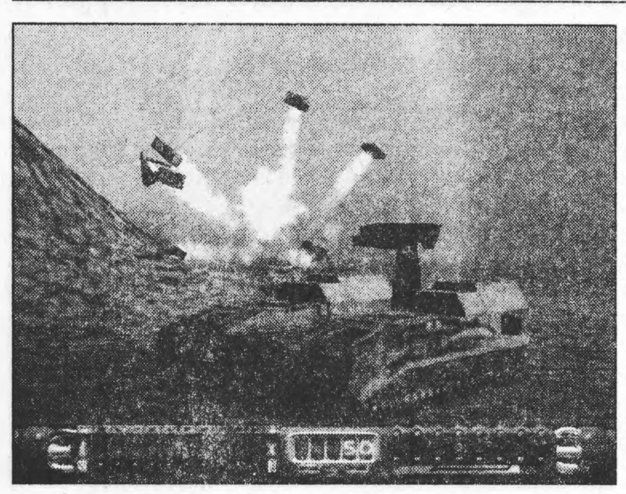


ожившие детские игрушки, они сделаны из самого настоящего железа. Получаются такие своеобразные, преувеличенно строгие бои в песочнице — от налета «детскости» авторы стараются избавиться при любой возможности. И это, кстати, веселит чуть ли не больше всего. А когда заходит разговор об оружии... Снаряды обычные, снаряды отскакивающие, снаряды телепортирующие и примагничивающие, мины прыгающие и притягивающие... И все это подается вполне серьезно, ни тени насмешки или иронии. Даже с тем же оружием — стандартный набор для любой аркады или 3D-action, однако как это реализовано! Ближайшее сравнение — любимые всеми «червяки». Идея проста до гениальности — чем дольше держишь клавишу огня, тем больше угол, следовательно, выше выстрел. Но не факт, что дальше. Более того, пушка после залпа имеет неприятную тенденцию опускаться и в точности повторить предыдущую траекторию не удается никогда. А если ко всему этому добавить правильную физику и пониженную гравитацию... Машины отскакивают от удара, переворачиваются, налетая на препятствие, заваливаются на крышу при слишком крутом подъеме, подпрыгивают на камнях, кувыркаются и скатываются с гор. Теперь представьте, как выглядит типичное сражение — два полутанка-полубульдозера на почтительном расстоянии вращаются вокруг друга, поворачивают пушки и тщетно пытаются найти нужный угол для стрельбы, одновременно уклоняясь от выстрелов противника. В конце концов одному из них все это надоедает и он идет на сближение. В этот момент прямо перед ним разрывается снаряд, подбрасывая машину в воздух. Враг не дает ему опомниться, добивая уже в полете, раздается красочный взрыв и на землю опускаются дымящиеся осколки...

Наконец, именно благодаря грамотной физике и «игрушечности» главных героев открывается столько пространства для маневра! Стрельба через горы навесом, кавалерийские наскоки на препятствия и попытки заехать на холм с разгона, возвращение танка в нормальное положение из перевернутого состояния посредством взрывной волны своего же залпа, торможение выстрелом перед собой и ускорение через отдачу. А как бывает приятно подкараулить противника и, стреляя перед собой и не давая ему встать на колеса, скатить с горы! Либо пожертвовать бонусом, взорвав его около не в меру наглого соперника. Или, заняв удачную позицию на холме, дать залп и, не рассчитав отдачи, кубарем свалиться прямо на башню к ошарашенному врагу... Нет, что ни говори, а перед нами типичнейший трехмерный Worms в реальном времени.

## i do not want this

Как я сказал, больше всего забавляют абсолютно серьезные декорации. Пыльные дороги, легкий предрассветный туман, отвесные скалы, частично проржавевшая броня машин — движок сделал бы честь любому серьезному наземному симулятору. Ближайшее сравнение — Wargasm. Те же в меру безумные спецэффекты, ореолы взрывов, потрясающие текстуры, 32-битный цвет (хочу TNT-2!), трассеры выстрелов и дымовые следы ракет. Но одна вещь отличает Wild Metal Country от остальных — это движение солнца и облаков в реальном времени. Вначале, как всегда, этого не замечаешь, но, постояв на



месте пару минут (если, конечно, позволят), можно с удивлением обнаружить, как меняется окружение — вот проходит туча и все погружается в тень; на секунду показывается солнце и тут же куда-то исчезает; небо заволакивает легкими облаками и сверху падает разреженный свет. Идея вполне свежая, да и реализация не подкачала — еще один шаг к настоящему эффекту присутствия.

Вторая составляющая — потрясающий звук. Столько поддерживаемых систем двух- и трехмерного звучания одновременно я не видел нигде. И A3D 2.0, и EAX, и две разновидности DirectSound3D, и классический Miles, и парочка режимов собственной выделки. Разумеется, качественно сэмплов вполне соответствует этому разнообразию. Более того, ребята из DMA не могли оставаться серьезными и здесь — общий уровень подаваемого на ваши колонки шума определяется двумя параметрами: Neighbors In и Neighbors Out. С комментариями вроде «при втором режиме за взбешенных соседей мы ответственности не несем».

## big man with a gun

Ладно, оставим соседей в покое и посмотрим, как это выглядит и что мы здесь вообще делаем. Второй вопрос факультативен — цель на самом деле особо не важна, просто катаемся по аренам, собираем кристаллы, расстреливаем врагов. Причем убийство — не главное. Гораздо важнее собрать все Power Cores и поскорее смыться с этой чертовой планеты. Несколько банально, но это же аркада! Почему бы и нет? Глобальный сюжет ей ни к чему. А вот что ей действительно нужно, помимо графики, так это грамотное управление. Признаться честно, ничего более «крезового» из этой области я еще не видел. Всего четыре клавиши, по две на каждую гусеницу. Хочешь поехать — жми левую и правую вперед, затормозить — назад. На ходу изменить направление или развернуться на месте — запросто. Как в танке!

## the downward spiral

Итак, самая ответственная часть — ставить диагноз. По сути, он был определен сразу же, как только речь зашла о создателях этого творения. У DMA всегда так — вроде идея стандартная, а выходит что-то совсем не то. Вот и здесь — с виду обычная аркада, а стоит приглядеться... Да, это ненормальная игра. Да, я осознаю, что в нее должны играть ненормальные люди. Но почему бы нам с вами не прикинуться немножечко больными и не провести хотя бы пару недель в мире обезумевших машин?

# СОВЕТЫ

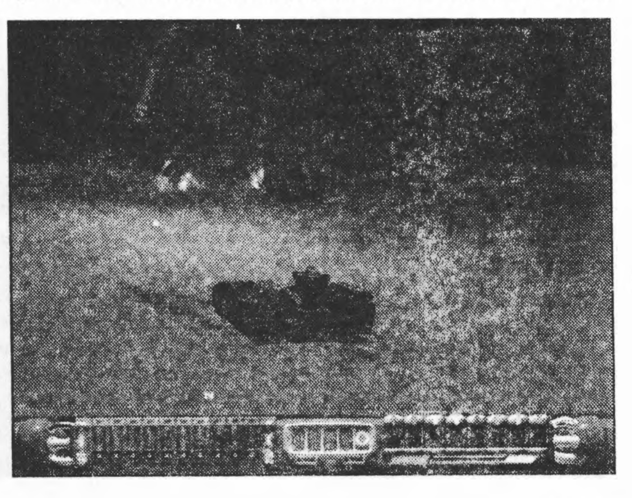
Во-первых, всегда заходите с подветренной стороны :-)

А если серьезно, то основой является понимание механизма того, что вообще происходит. Итак, чтобы завершить каждую арену, необходимо найти восемь контейнеров с Power Cores. Направление на ближайший контейнер указывается оранжевым индикатором в центре панели приборов — если он горит, значит, пеленг пойман. Вблизи должен действовать радар, старайтесь обращать на него внимание. Кстати, полностью все контей-

неры можно увидеть, остановившись на платформе телепортера, с которой вы начинаете игру. Телепортер служит и местом хранения Power Cores — как только вы проедете сквозь него, содержимое ящика будет передано на базу и за него теперь можно будет не беспокоиться. Конечно, вы можете возить их с собой, однако их безопасность в этом случае абсолютно не гарантирована — после вашей смерти все нажитое имущество будет разбросано вокруг того, что некогда было вашим танком, и за ним придется возвращаться. Это, кстати, относится и к накопленному оружию. Для более быстрого обнаружения места вашей смерти очень рекомендуется в критических ситуациях выбрасывать желтый маяк — он всегда виден на радаре, а если все обойдется, то его можно безболезненно подобрать. Вообще сигнальными устройствами стоит отмечать все важные места вроде площадок-телепорторов. Необходимо это по все той же причине — после «сдачи» Power Core никто у вас его уже не отнимет, даже если вы вышли из игры (разумеется, предварительно ее сохранив; наличие, кстати, хотя бы одного транспортированного контейнера и является обязательным условием для записи текущего состояния для последующего продолжения). Тактика проста (хоть и медлительна): схватили Power Core, бегом к телепортеру. Все, вперед за следующим. И действуйте так, пока не соберете все восемь, потом достаточно будет достичь любой площадки старта и переходить на следующую арену.

Теперь отдельные советы относительно самого игрового процесса. Итак, если вам не посчастливилось перевернуться, то не отчаивайтесь, а попробуйте повертеть башней и немножко «поерзать» на месте. Если ничего из этого не выходит, нажмите на клавишу выстрела и не отпускайте ее! Пушка должна выдвинуться на максимальной угол, еще раз повращайте башню, и это может помочь. В крайнем случае отпускайте огонь, вас отбросит и перевернет взрывной волной, разумеется, не без вреда для здоровья. Безусловно, если противник рядом с вами, то раздумывать не стоит — стреляйте сразу. Если же вы обладаете достаточным запасом времени, то вызывайте спасательный вертолет. Ждать, конечно, придется долго, но эффект себя оправдывает — вас не только вернут в нормальное состояние, но и восстановят энергию. Естественно, это не единственный способ пополнения жизни, можно, например, подбирать кристаллы, остающиеся после врага, или просто некоторое время подождать. Однако наиболее быстрый вариант — взять Power Core, тогда энергия восстанавливается полностью. Так что если вы оказались в безвыходной ситуации и ведете неравный бой, то обязательно захватите этот контейнер — потеряете вы его в любом случае, а так есть шанс, что он пригодится.

Если Power Core находится в недоступном месте, например, окружен силовыми полями, попробуйте уничтожить генератор, обычно находящейся рядом (такая странного вида мельница). В противном случае стреляйте рядом с контейнером (он неуничтожим) и заставьте его выкатиться за пределы ограды.



Если вдруг исчезло изображение с экрана радара и возник шум, то ищите его источник — там скрывается «глушилка». Уничтожить ее — первоочередной долг каждого охотника за корпусами.

Самые опасные мины — прыгающие. Чтобы от них избавиться, выбросите сзади любые другие. Лучше всего магнитные — то-то шуму будет!

Не забывайте, что башню пушки можно всегда вернуть в нормальное состояние, зажав две клавиши вращения одновременно.

Старайтесь искать обходные пути и нестандартные решения (например, вылазка по кромке скал в тыл врага). Однако помните, что до любого Power Core всегда можно добраться и обычным способом — все машины обладают разной скоростью и устойчивостью, так что вам вряд ли встретятся места, непроходимые для того вида транспорта, на котором вы находитесь. Всегда можно найти другой, менее акробатический вариант.

Относительно тактики боя особых рекомендаций нет, разве что вначале всегда уничтожайте в первую очередь наземную технику — с разнообразными летающими утюгами гораздо проще справиться в гордом одиночестве, когда все их братья по оружию на земле давно уже мертвы. Лучший способ в отстреле различных «туалетных утят» — сочетание огнемета и обыкновенной пушки , когда противник завис прямо над вами.

И напоследок представляю вашему вниманию героев пыльных дорог Tehric'a.

### *RHINO*

Классическая «боевая» разновидность бульдозера. Не самый быстрый, не самый стабильный и не самый управляемый, зато наиболее универсальный — этакий типичный середнячок, подходящий для любых условий. Идеальный выбор для всех, от новичка до профессионала. Rhino прекрасно зарекомендовал себя во время полевых испытаний. Особенно помогают подтянутые назад гусеницы, не позволяющие ему завалиться на особо крутом подъеме. К тому же этот танк идеален для тарана — шипы на ковше явно не понравятся вашему противнику.

### *BULLDOG*

С виду грозная машина, оказавшаяся на самом деле не совсем эффективной. Основное достоинство — дополнительная третья гусеница сзади, серьезно увеличивающая маневренность. Только достоинство это напрочь убивается основным недостатком — малой скоростью. По этому параметру Bulldog обходит только неуклюжего Roadrunner'a. Впрочем, и у него найдется пара плюсов вроде неплохой устойчивости и наиболее быстрого процесса возвращения в нормальное состояние после переворота.

### *MANTA*

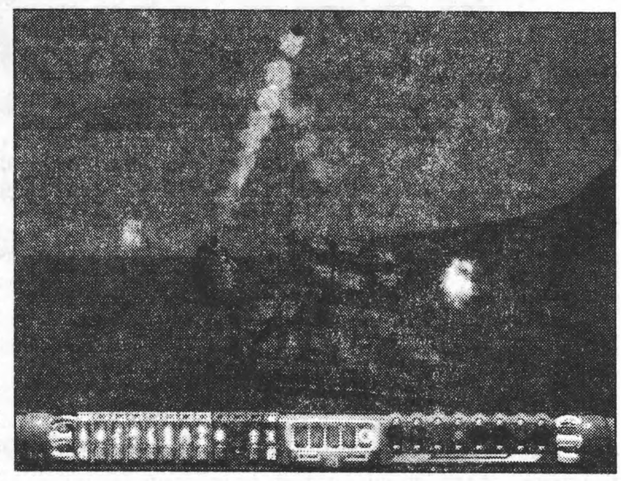
Довольно быстрый танк, в который трудно попасть из-за его небольшой высоты (которая, впрочем, прекрасно компенсируется другими параметрами). Со стабильностью особых проблем нет (сказывается широкое основание), кроме одной — если вы все-таки умудрились перевернуться, то без помощи вертолета не обойтись.



### *CHEETAH*

Наиболее быстрый и маневренный танк. Зато и самый высокий, что делает из него прекрасную цель. К тому же предельно неустойчив — падает часто, правда, переворачивается редко. Идеальный выбор для любителей максимально быстрого прохождения без

предварительной зачистки местности — врагам за вами просто не угнаться.



### *ROADRUNNER*

Очень странный гибрид огромного шара и танка. Управляемое с помощью антигравитационных двигателей, это чудо инопланетной технологии является выбором либо новичка, либо уставшего профессионала. Круглая форма дает этому сооружению абсолютную устойчивость (завалиться набок он просто не может), однако наделяет его дикой инерцией (оно и понятно, интересно, сколько тонн весит этот шарик?). К тому же у этого «перекатиполе» из кошмарного сна игрока в боулинг самая маленькая скорость — управление превращается в сплошную борьбу с непослушным орудием убийства. Многих, кстати, именно это и радует. Я же говорил, это игра не может быть нормальной просто по определению.

# ГОРЬКИЙ-17

Разработчик: **Metropolis Software**
Издатель в России: **1С**
Локализация: **Snowball Interactive**
Выход: **ноябрь 1999 г.**
Жанр: **тактика**
Требования: **P-166, 32 Мб**

Графика: **8**
Звук: **7**
Играбельность: **9**
Рейтинг: **9**

**Большая вкусная конфета — вы даже не заметите как ее проглотите.**

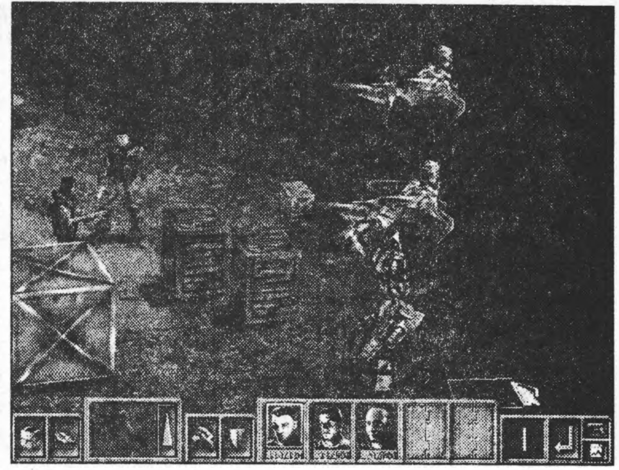
В начале следующего века глобальные проблемы сплотили Европу настолько, что для большей консолидации Россия и Польша обменялись участками своих территорий. Польше достался секретный объект, о котором Россия говорила, что это бывший военный лагерь, ликвидированный по окончании холодной войны. После того как на территории лагеря пропали две специально подготовленные туристические группы и одна настолько же туристическая НАТОвская, власти Польши обратились к специалистам, и в сентябре группа МЧС начала подготовку к забросу на секретную территорию. Николай Селиванов, Тарас Коврига и Юкко Хаахти — пост-СССРовская интернациональная бригада — проникли в Горький-17 в конце октября. В городе отряд обнаружил трупы НАТОвцев, а также монстра, не похожий ни на что, виденное бойцами ранее. Вот до этого состояния мутировала история игрушки Odium (в европейском варианте — Gorky-17) при локализации ее в России. Что есть, то есть.

Впрочем, локализация неплохая, но об этом ниже. Давайте сначала вспомним, о чем идет речь. Демка Odium'а появилась два месяца назад и была изумительной. Щелкающее меню с отбрасывающими тень от курсора буквами, винт мясорубки, со свистом крутящийся при загрузке, и геймплей «на одном дыхании». Положенный кусок истории, спокойный, позволяющий подумать бой, нужное количество аптечек, следующий кусок истории. Телефон имени Хоттабыча — из цельного куска золота; второй раз в это играть можно будет невозможно — ну и что? Очень хочется поиграть в первый.

Игра оправдала ожидания. У нее масса минусов; более того, в «классической» современной системе ценностей в компьютерных играх практически невозможно найти аргументы в ее пользу. Нелинейность, замотивированность, революция в графике, огромное количество фенечек и орудий убийства, которыми обвешивается герой, — ничего. То есть все неплохо, но не более того. Есть масса примеров существенно большей продвинутости по любому пункту. И при этом «Горький» проходится все так же на одном дыхании. За 10 часов — но не оторваться.

Николай и его товарищи бредут по мрачным развалинам, оставшимся после бомбежки, и постепенно выясняют, что группы, от которых штаб не получал никаких сигналов, на самом деле получали от штаба сообщения о подкреплении, которое вот-вот подойдет; что монстры, нападающие на группу, когда-то были людьми; вовсе не факт, что НАТО заодно с нашей группой, и даже не факт, что заодно те, кто послал группу. Хотя тоже обещают «вот-вот подкрепление». Мы находим новое оружие, деремся с новыми монстрами, встречаем новых союзников — и всплывают все новые и новые факты

о том, куда и зачем нас на самом деле послали.

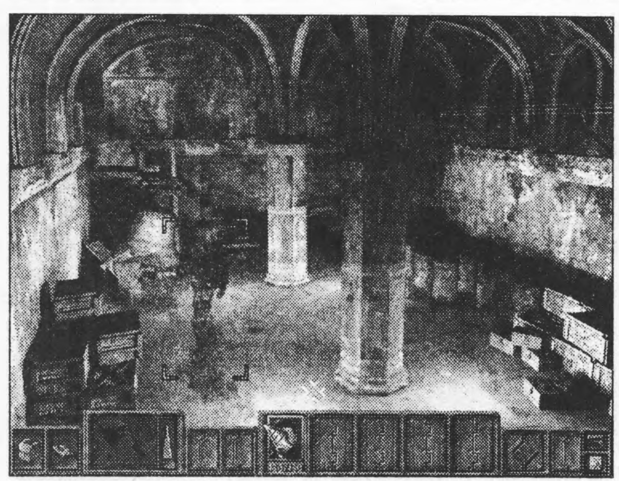


Хорошо бы это было так. Но сие реализовано наполовину. Не самое динамичное развитие, множество несостыковок, непонятные ссылки то ли на общих, то ли на каких-то еще детей; незаконченные ответвления сюжета — в изобилии. Недоделанности полно. Однако при этом каким-то образом реализуется главная задача: ты все время хочешь узнать, что там дальше. Что в этой лаборатории. Может быть, дело в том, что эта единственная задача растянута на всю игру, поэтому ты просто не успеваешь разочароваться и не захотеть идти дальше. Может быть, в чем-то еще. Но работает.

Та же история с ролевой системой. Собственно, это не ролевая система. Это условные элементы RPG. Что с точки зрения «вещичек»: три типа армора, никаких, очевидно, заклинаний или их эквивалентов, практически ни на что не влияет ростом параметров персонажа, да и роста этого... Что с точки зрения разных способов прохождения: здесь просто труба — мало абсолютной определенности того, где и при каких обстоятельствах случится бой. Логика хромает не меньше: бойцы ни в коем случае не смогут снести сигнализацию винтовками, ломами и огнеметами: они должны найти запрятанную где-то далеко карточку, вставить ее в компьютер и снести прилагаемого босса. Только сильно раздражает это все разве что принципиальных RPGшников. Которые не могут поступиться принципами. А я, собственно, и не ждал здесь RPG. С меня вполне достаточно той «персонализации», при которой я испытываю раздражение в адрес монстра, только что ударившего моего бойца. И ощущение сопричастности, когда лом опускается этому монстру на голову. (Жуть, жуть! Куда смотрят родители?!).

Та же история с интерфейсом. Хуже даже — потому что если все предыдущее было формальными придирками, то интерфейсные глюки раздражают. Раздражает периодически возникающая необходимость переключиться на другого бойца и обратно, чтобы взять нужный предмет. Потому что иначе inventory отказывается проматываться. Но этого немного и, в конце концов, это патчится. Игра-то проходится на одном дыхании. В чем же дело?

Возможно, в боях. Конечно, им не хватает свободы — никакие случайные события не компенсируют фиксированную расстановку сил на поле. При которой вы даже не можете выбрать, куда какого бойца поставить. Но зато какие встречаются задачки! «Горький» в чем-то сродни квесту: битвы — это набор пазлов, в которых тщательное обдумывание первого хода по-хорошему «решает» бой. Как задачу. С кем там драться, если половина врагов к концу второго хода догорают, не успев до вас даже добежать? И даже прокачиваться особо не надо — с нахождением огнемета все решения становятся доступны. Но при этом правильное начало — далеко не единственный способ. Вас уже бьют? Половина бойцов стоят оглушенными? Если все бойцы, то, конечно, вас убили. Если не все, то вы найдете целых три способа вывернуться. Всю нелинейность основной части игра компенсирует в бою. Можете балансировать на рискованных, но очень эффективных ходах. Можете стать стеной и отстреливаться. Можете уворачиваться от боссовых пуль. Можете встать так, что он даже стрелять по вам не будет. Использовать все равно при-



дется и то, и то — аптечек-то точно выверенное количество.

«Горький» сбалансирован — и в этом нехитрый секрет. Вы пройдете игру красиво, если будете много думать. Вы сможете пройти ее обычным нетопливым способом. Вас убьют, если вы расслабитесь и вообще перестанете прилагать голову. Вы вдруг обнаружите, что аптечки кончились, а до ближайшего ящика — два боя. «Горький» сбалансирован — и это касается не только боевой системы.

Как было сказано выше, «Горький» — не hi-end ни в чем. В другом сила: все вышеперечисленные недостатки объясняются и оправдываются тем, что они не мешают в игре. В «Горьком» ровно столько сюжета, стратегии и ролевой системы, сколько нужно для игры. И графики тоже столько, сколько нужно. Для того, чтобы было интересно. И не больше. Этим он не похож на современные игры — но у него получилось. Никаких — повторюсь — общепризнанных ценностей. Просто игра. С атмосферой и геймплеем — самыми неформализуемыми параметрами. Вещь и для начинающих, и для продвинутых. Не для упертых.

Кстати, о графике. Все то же самое: техническую сторону вы видите на скринах. Ситуационно графика оказывается весьма уместна. Вписывается. Раздражают разве что топором склеенные из 15 полигонов лица персонажей, но их видно редко. Звук отличный — что не относится к локализации. То есть шумы с музыкой там все такие же хорошие, а вот озвучка невыносима. Актеры все так же не могут поверить в то, что в компьютерных играх могут быть серьезные персонажи, и не удосуживаются подумать об интонациях. В игре, которая сильна атмосферой, такое обидно. Интонации не должны скакать, когда умирает близкий друг. Поставленные голоса — это полдела, хотя практика приглашения на озвучку Чонишвили и верна. Кстати, может, актеры, как это уже бывало, не видели игру? Или видели только сами скриптовые сцены? В общем, так же плохо, как и всегда — если не считать первой человеческой ласточки, той же 1С-овской «Атлантиды». Там впервые вроде бы все по-русски и хорошо. Еще не доиграл, но продолжаю с трепетом. Да, а перевод у «Горького» хороший. Даже в «обстебанном» анти-польском варианте. Массы одобряют появление на сцене героической группы МЧС. Шойгу рулез! Можно выключить звук — и все практически нормально.

На самом деле у «Горького» только один недостаток. И тот — повод для пожелания. Всего мало. Художники тщательно рисовали задники; по всей видимости, не хватило времени на то, чтобы так же тщательно нарисовать вдвое больше. Имеющихся монстров плюс еще два-три хватило бы на вдвое большее время. Вполне. И оружия тоже. И историю можно было бы жевать еще долго. Вопрос именно в задниках.

Крутящаяся мясорубка и отбрасывающее тени меню. Вкупе с великолепным оформлением, тоже добавляющем плюсов в пункте «графика». Умопомрачительные детали. Все это фирменный знак «Горького». Очень грамотная, цельная, штучная, ручной работы вещь. Не индустрия, не поток. Отличная игра на полтора раза. Ну, два; и, может быть, переиграть через пару месяцев. Однозначно рекомендуется всем, кто не страдает непреодолимым отвращением к «уродливым мутантам». Happy new Year!

P. S. Да, совсем забыл: они ввели отсутствовавшую в американской деме (которая была еще Odium) возможность переигрывать проигранный бой. Это лишает и без того спокойного «Горького» всякого адреналина. Потому и 9, а не 9 с чем-то.

# СОВЕТЫ

## Интерфейс и система

Бойцы ведутся по карте **левой кнопкой**, взаимодействие с предметами — **правая кнопка**. Если нужно использовать ключевой предмет на объекте, то при щелчке **правой кнопкой** на объекте использование этого предмета высветится как опция.

В бою возможна передача предметов и смена оружия без затраты action point'ов; для передачи предметов или использования предмета одним бойцом на другом необходимо, чтобы бойцы стояли рядом. Перемещение никак не завязано на совершении действия — то есть за время хода боец может один раз использовать предмет и X раз переместиться на одну клетку в любой последовательности.

При передаче некоторых предметов — в бою ли, на карте ли — сначала передается предмет, находящийся в руке/надетый на персонаже, а уже потом предмет из inventory; не снимите случайно с армор при передаче такого же другому бойцу.

При выстреле существует определенная вероятность промаха; промахнуться при ударе можно только находясь в состоянии ярости. Расстояние при выстреле влияет не на вероятность промаха, а на наносимый урон; процент от максимального показан красной частью обода прицела.

При ударе сбоку с цели снимается на 2 HP больше, при ударе сзади — на 4 HP. Направление удара определяется как то, в которое поворачивается персонаж для нанесения удара; таким образом, огнемет, визуально сбоку задевший монстра, снимет +4 HP, если монстр смотрит в том же направлении, что и стреляющий персонаж. Дополнительные хиты при выстреле по диагонали определяются следующим образом: один из углов монстра является ближним относительно бойца. Дополнительные хиты снимаются, если выстрел идет по ближнему углу или по средней боковой клетке — +2 хита; если эта клетка является еще и задней (угловой или центральной), то снимается +4. Формулировка нестрогая, но понятная. Очевидно, все это относится к «многоклеточным» монстрам; «у одноклеточных» любая клетка — угловая.

При удержании курсора на монстре можно посмотреть его HP, броню и устойчивость к специфическим воздействиям (последние два пункта — только после того, как они были обнаружены экспериментально), а также то, куда он сможет переместиться на следующий ход. Последнее — в наших расчетах вещь полезная.

Клавиши: **I** — inventory, **D** — защитное положение, **Пробел** — промотка роликов и скриптовых сцен, в отличие от **Escape**, которая отвечает только за промотку роликов. Не пренебрегайте.

Несмотря на наличие специальной кнопки, при передаче большого количества предметов удобнее делать это через inventory; а вот взять что-нибудь в руку можно с помощь слизанной с виндов стрелочки рядом с изображением оружия прямо на основном экране.

## Второстепенные персонажи

Василий Грачев. Якобы случайно выживший в Горьком старик. Приходит в начале игры, уходит в конце первой зоны — за воротами. Обычный боец.

Джоан Макфадден. Член первой группы НАТО. Приходит в начале второй зоны — в канализации, погибает после выхода из музея. Навык в использовании медикаментов — +15 процентов хитов.

Медуза, он же Сергей Орловский. (Кстати, мелко как-то получилось. Имя и фамилия складываются вместе только при специфическом наборе событий — если вы все-таки берете Медузу с собой, то перед расхождением Селиванов вдруг обращается к нему по

имени. Уж шутили бы до конца.) Приходит в музее, уходит либо на крыше после обсерватории — сходит с ума и может быть заменен Славским, — либо перед входом в лабораторию. Атаки — оглушающая отрыжка смерти, радиус обстрела — одна клетка в любом направлении, включая диагональ, 3 хода на перезарядку; молния — радиус обстрела — одна клетка по вертикали или горизонтали, радиус действия — буквой «т», как у огнемета (цель, клетка за ней и две клетки по бокам от последней). Защита от оглушения.

Славский — приходит на крыше после схождения с ума Медузы. Выкуривается КО-гранатой; при попытке просто войти взрывает себя. 150 HP. Обычный боец.

Анна Хатчинс. Приходит после получения 4-го диска, уходит перед входом в лабораторию. 80 HP. Обычный боец.

## Оружие

Средства умерщвления в «Горьком-17» делятся на следующие категории: рабочие — то есть те, с помощью которых, собственно, и производится умерщвление; вспомогательные — для подрыва бочек, добивания, экономии патронов основных пушек и вообще применяемые по бедности, когда ружье еще не нашли или патроны уже кончились; сюда также входят вещи хорошие, но встречающиеся в малом количестве; утилитарные — те, которые на самом деле ничего не умерщвляют, но отнесены к классу «оружие».

### *ОСНОВНЫЕ*

**Винтовка**. Универсальное средство, обладающее вполне пристойной мощью и — что и делает его универсальным — умеющее стрелять по диагонали.

**Помповое ружье**. Еще более мощное и тоже с большим радиусом действия — бьет на три клетки вперед и на одну вбок. В любом направлении, очевидно. То есть получается толстый крест. Не диагональ, зато конем.

**Огнемет**. Запаленный противник теряет пятнадцать, десять и пять жизней в начале следующего, через один и через два ходов соответственно. Плюс урон до тридцатника в момент выстрела. Не требует патронов. Поражает клетку перед вами, следующую за ней и две по бокам от этой следующей. Буквой «т», иными словами. Умелое использование большого достоинства «Горького» — возможности стрелять по пустому месту — позволяет реализовывать разнообразнейшие тактические фокусы от запаливания нескольких врагов сразу до убегания из-под ответного удара. Вы ведь в момент выстрела вполне можете находиться от противника в двух клетках ходу.

**Топор, бейсбольная бита, лом.** Вещи необходимые, поелику патроны экономят. Овладев, как любит выражаться один мой знакомый, топором, вы вполне можете снести с противника тридцатничек сразу. А это есть немало. Ну а уж избиение оглушенного босса ломами — забава старинная, распространенная и приветствуемая.

**«Узи»**. Средство стрельбы, используемое, когда закончились патроны для винтовки. Обладает приятным свойством поражать сразу три клетки — цель и по бокам. Так как патроны для винтовки все-таки становятся иногда дефицитом, то сразу по получении «Узи» старайтесь одним из персонажей использовать именно его, дабы навык рос.

**Напалмовый гранатомет**. Сносит меньше, чем огнемет, но зато стреляет на расстоянии и создает горящее поле 3X3 клетки, и всякий попавший в него загорается. Если горящий враг не вышел из этого поля к концу хода, то в начале следующего с него снимется 15 жизни. Большой плюс.

**Коктейль Молотова**. Попадает в список основных средств борьбы за то, что наряду с огнеметом и напалмом поджигает противника и при это поражает сразу пять клеток — крестом. Никакое средство «выплевывания» не нужно — используется сам по себе; урон при попадании наносит заметный. Включить в рацион..

По мере продвижения вам также встретится ионная винтовка. Очень много очков вреда один выстрелом, да плюс стреляет вперед и назад одновременно на весь экран

и без range penalty. То есть что в двух клетках враг стоит, что в десяти — будет больно. Не действует на имеющих защиту от электричества. Один минус — лежит уж слишком близко к концу игры.

**Баловства**. Те самые «запалы для бочек».

**Пистолет**. Может пригодиться на первых стадиях, но исключительно в целях экономии других патронов. Также может быть отдан второстепенным персонажам, дабы те не просто так гуляли по полю во время драки.

**Штык**. Нужен до обнаружения вышеперечисленных средств личного уничтожения врага. Как показала пройденная игра, лучше про штык забыть и пользоваться исключительно пистолетом. Снимает больше, а патронов хватит.

**Метательные ножи**. Если вам очень скучно. Бочку, кстати, вы ими не взорвете.

**Гранаты**. Большой радиус поражения. Мало сносят. Соответственно, применяются против толп врагов, а также против разных по-уши-в-защите гадов.

**Газовые гранаты**. Травят врага — действуют так же, как огнемет. Все бы с ними хорошо, если бы не их малое количество.

**Бластер**. Снимает очень много хитов с большим и удобным радиусом попадания. Абсолютно не нужен — см. ниже.

Наверное, сюда же можно включить ракету, «Зарю» и «Молнию». Вся эта дрянь встречается в единственном экземпляре и зачищает полполя, снимая с каждого попавшего в зону по 200 хитов. Мои рекомендации по применению — ниже (да, обратите внимание на то, что последние два представителя не действуют на имеющих защиту от электричества).

### *УТИЛИТАРНЫЕ ВЕЩИ*

**Оглушающий пистолет**. Оглушает. Если у противника нет защиты от оглушения. Возможен промах. Требуются патроны.

**Электрошок**. Оглушает. Промах невозможен. Не срабатывает, если есть защита от оглушения; защита от электричества срабатывает выборочно.

**Азотная пушка**. Две штуки встретятся вам по ходу игры, и обе к концу. Замораживает. Соответственно, не работает против имеющих защиту от холода. Патроны не нужны.

**КО-гранаты**. Оглушают сразу группу плюс снимают немножко хитов. Зачем, спрашивается? Если он оглушается, мы его и так убьем. Если он уже умирает, мы его тоже и так убьем. Но вещь очень полезная — своей автономностью.

Можете заметить, кстати, что все утилитарные вещи норовят вывести противника из строя. И не наносят ему никакого урона. Но вывести из строя — это так приятно и полезно (в походовой-то стратегии!)! Так что, в отличие от гранат, шоковый пистолет прочно занимает свое место в арсенале бойца отряда МЧС.

Теперь раздача слонов. Рекомендую следующее: огнемет — Селиванову, помповик — Ковриге, Хаахти, соответственно, «Узи». Ковриге же отдается топор; получается ходячий танк. Селиванов получает биту и Хаахти остается вспомогательным, лишенным патронов персонажем. Пусть ходит, лечит, со временем и прокачается. Такой расклад проверен и является жизнеспособным; особенно удобно, что, как правило, Селиванов стоит в удобной для применения огнемета позиции. Думаю, впрочем, что любые другие сочетания обнаружат свои плюсы, но не проверял, не скажу.

## Монстры

Следующая таблица ценна в первую очередь информацией о специфических атаках и устойчивости к разнообразным воздействиям — хиты вы можете посмотреть в любой момент, наведя курсор на противника. Возможно, указаны не все «устойчивости», но именно указанные наиболее значимы по ходу прохождения: попытки оглушения сфинкса за экзотичностью должны быть предусмотрены авторами игры, а не составителем гайда.

| | | | |
|---|---|---|---|
| Сфинкс | 40 | | |
| Гарсиа | 60 | две клетки | |
| Крюгер | 50 | огонь | |
| Шкаф | 70 | ракета — 3*3 | |
| Отморозок | 80 | замораживает | холод, электричество, оглушение |
| Арлекино | 70 | оглушает | электричество, оглушение |
| Топотун | 120 | 8 клеток — пирамидой в три ряда | |
| Горилла | 70 | электричество | |
| Малыш | 40 | | |
| Скорпион | 70 | | |
| Шершень | 50 | делает воспламеняемым | |
| Танцор диска | 50 | | |
| Сестрица | 100 | взрыв — 3*3 | огонь |
| Лилит | 70 | | |
| Жнец | 100 | четыре клетки | электричество, оглушение |
| Невидимка | 40 | отравляет | все |
| Мотылек | 50 | огонь | |

По мере прохождения и появления новых монстров будут даваться советы по борьбе конкретно с ними.

# ПРОХОЖДЕНИЕ

Итак, группа МЧС высаживается на... каком бы? пустынном? заброшенном? в общем, далеко не курортном берегу, уничтожает первого 40-хитового сфинкса, находит трупы двух членов группы НАТО (так ей и надо! Какова рифма!), заваливает еще двух сфинксов. Тут-то и начинается интересное. Подобранную доску бойцы кладут на тот самый берег, на который высадились, и посылают «хлопца Ковригу» за помповиком. Хлопец подбирает помповик и оказывается один на один со шкафом. Это монстр такой — не с большой же буквы его писать! Имеет смысл заманить шкаф сразу к двум бочкам — тогда вы кончите его одним выстрелом; если вы уложитесь в четыре хода, то вторая часть боя и не воспоследует. Если же нет, то еще один гарсия встретит свою печальную судьбу.

Продолжайте движение и откройте ящик. На ящике угадывается клеймо «наш выбор» — там лежат одновременно такие ключевые вещи, как огнемет, топор и бита. До кучи — немного пластыря. Собрав все это, идите налево (здесь и далее направления указываются на экране, а не относительно персонажей). Там вас встретит четвертый боец и теплая компания уродов. Первым делом вынесите крюгера, потом неторопливо расстреляйте сфинксов. Появившиеся гарсии ходят медленно; более того — одного из них можно подорвать на бочке.

Идите налево, обработайте ящик и заберите из небольшого домика ниже по течению перчатки. Еще дальше стоит баллон с кислородом ((O2) — по дороге случится небольшая драка с медленными и слабо бьющими гориллами; задача — вынести гарсию и курить); прихватите и его (баллон). И ящик тоже имеет смысл обследовать. Теперь возвращаемся к месту встречи с Грачевым; идите в открытые ворота. На причале вас ожидает встреча со здоровым судьей и существенно более мелкими присяжными.

**Судья — 200 HP**

**4 присяжных — 20 HP**

Присяжные высасывают из вас хиты и отдают их судье; настоятельно рекомендуется сначала разобраться с мелюзгой — обратите внимание, что первые три из них встают аккурат под выстрел огнемета. Огнемет ведь у Селиванова? После этого судья с легкостью заманивается ко всем имеющимся в округе бочкам и добивается тоже без особых проблем — ходит он медленно и от огня защиты не имеет. После драки зайдите в магазин,

и заберите оттуда первый диск, а также первый «Узи» и много-много бесценных патронов к винтовке. На экране есть проход направо — вдоль водоема по ближней (она же нижняя) стороне. Идите туда и спасите маленького Шаляпина (очевидно, эту фразу проплатил Гринпис); обратите внимание, что с помощью огнемета и дубин гарсий можно вынести без потерь патронов и практически без потерь здоровья. Особенно второго, когда все соберутся в круг и удар можно будет нанести организованно. После всего этого вы получите подсказку про код сейфа. Не будем лишать вас удовольствия отгадать код самим, а самым нелюбопытным скажем итог: 75327873. Из ключевых предметов там лежит электрошок.

Возвращайтесь к месту встречи с Грачевым, откройте с помощью перчаток ворота и спускайтесь вниз.

**Бабуля — 200 HP**

**Внучки — 40 HP**

Ваш ход будет прерываться каждый раз, когда вы будете убивать одного из внучков; в связи с этим рекомендуется запалить сразу их всех, дабы они сразу все и умерли; тогда лишний выстрел у бабули будет только один. Кроме того, очевидно, имеет смысл убивать внучков, когда остальные ходы уже сделаны. Бабуля забивается в угол и оттуда больно кусается; запинать ее можно чем угодно, но главное — быстро. И не забывайте об электрошоке. А вообще во всем надо видеть хорошее: зато скилл гранатомета прокачаете! После битвы подберите с пола руку, затарьтесь парализующим пистолетом в бытовке и зайдите в туннель. Поставьте в его конце баллон с кислородом, выстрелите по нему — и в ваших руках изумительный напалмовый гранатомет, 3 заряда напалма и Ракета — исключительно с большой буквы. Возвращайтесь.

На подходе к воротам, у которых стоит устройство, считывающее отпечатки пальцев, вам предстоят битвы с... как бы это, опять-таки, сказать... гарсиями. Во. Вы уже знаете, что их не стоит подпускать близко? Хорошо. Еще важнее не ставить бойцов рядом — так как пулеметы гарсий бьют на две клетки, а соответствующая постановка «наших» почему-то провоцирует врагов. А так — если цель одна — могут и пренебречь убойной силой пулеметов и начать чикать клешнями на 15 хитов.

Прорвавшись, приложите руку к датчику. Ворота откроются, и вас поприветствует очаровательное существо с красивым именем Бивис&Баттхед

**Бивис&Баттхед — 250**

Бить вас тут будут. Человек с непонятной должностью MPR Николай Барышников утверждал, что... этого... «Бивиса» можно зажать в углу и безнаказанно запинать ломами, поскольку тот будет бояться задеть себя и не будет стрелять, но мне эта операция почему-то не удалась. То есть в углу я его зажал, а вот бояться он не начал. Выходы следующие: либо убегать и тратить ценные патроны от винтовки, либо убегать меньше и тратить не менее ценные аптечки. Либо убегать очень долго и сшибать 250 хитов из пистолета, что скучно невыносимо. Дело в том, что простреливаемая «Бивисом» зона невелика, и тактика «выстрелил-убежал» применима. Но скучно же! Да, еще можете пойти стопами Барышникова и найти тот неповторимый угол, в котором на «Бивиса» неожиданно нападает жестокий ужас и гад прекращает попытки к сопротивлению.

(На самом деле способ был найден. Надо оглушить «Бивиса» электрошоком и встать вокруг него с каждой стороны по центру — тогда он действительно не сможет стрелять; если сделать это достаточно рано, то будет время при очередном оглушении сбегать к ящику и достать оттуда 3 КО-гранаты. Спасибо тебе, Коля!)

Хорошо. После исторической битвы зайдите за железную дверь и заберите оттуда второй «Узи». Далее снимите все, как и было сказано, с Василия Грачева и продолжайте движение, убедившись предварительно, что обобрали все заначки заботливых девелоперов, поскольку после ухода Василия и драки у спуска в канализацию вы не сможете вернуться обратно.

Итак, драка. Неприятная история, поскольку шершни делают вас воспламеняемыми, а гарсии с удовольствием пользуются этим обстоятельством; кроме того, шершни еще и больно кусаются. Не жалейте патронов — особенно актуальным этот совет становится, если учесть, что следующая драка начнется без перерыва на медицинские манипуляции. Подлечиться, соответственно, тоже будет не вредно. И обязательно откройте ящики — в одном из них лежит тяжелая броня. А в драке в люке оперативное убийство противника — хода за четыре — избавит вас от лишних трех малышей; или наоборот — слишком поспешное уничтожение противника лишит вас возможности замочить еще трех малышей. Все зависит от того, что для вас ценнее — эксп или патроны. Да, и помните: гориллы — это не страшно. Все бочки — крюгерам!

Откройте ящик — армор лишним не бывает — и идите дальше. Поговорив с Джоан Макфадден, обработайте ящики — в которых из новенького будет замечательный коктейль Молотова — и проделайте следующие манипуляции: откройте вентиль, включите выключатель, откройте второй вентиль. Идите дальше и нарвитесь.

Нарвавшись, не паникуйте. Один боец посылается разбираться со шкафом, остальные избивают малышей, но только на ближнем краю берега! При таких раскладах первый боец получает свои две ракеты и зажимает шкаф в углу, где в силу вступает эффект, известный как паника имени Барышникова, и крюгер умирает под последовательными ударами лома. Идея игнорирования попыток малышей заманить вас на дальний конец берега заключается в том, что в противном случае шкаф будет не простаивать, а шарашить на другую сторону. Наверное. Не проверял. Но иначе зачем так поле боя дизайнить? Слишком просто получается.

Идем дальше. Танцевать будем от явно начальственной длани, лежащей посередь прохода, — см. скрины. Сначала пойдем наверх. Двое «шустрых джов» и два крюгера — это откровенно теплая компания, замечательная уже своим полным игнорированием огня. Бочки снова крюгерам — поскольку «джи» предпочитают не бегать за вами, а забиваться в угол; а уже в этих углах, да с электрошоком, да патроны наконец начать тратить. (Тут-то у меня игра и грохнулась, и оказался я опять на сейве из первоначального прохождения, где никаких патронов нет, поскольку молодой еще был. Но у вас, снабженных руководством, будут.) В общем, уломаем.

Теперь забираем карточку и движемся к югу от руководящей длани, что в переводе означает вниз по карте. Там открываем ящик и встречаемся с существом по имени Паровой котел.

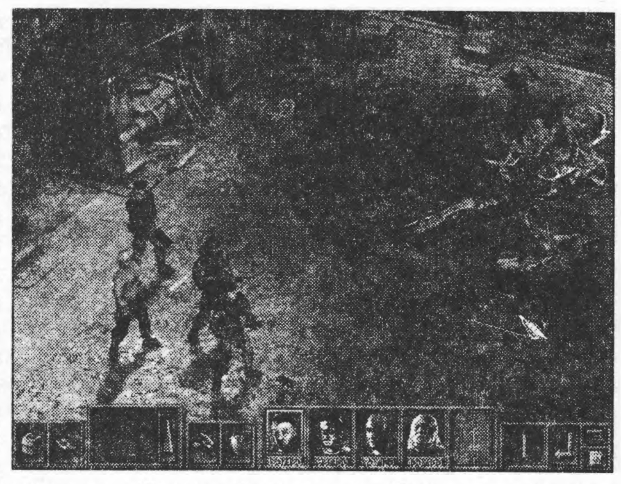
**Паровой котел — 250 HP**

**Малыши обычные, 3 штуки**

Паровой котел — существо нехорошее, и поступать с ним следует по законам военного времени. Лучше всего идеи законов военного времени, на мой взгляд, доносят массам электрошок и его старший брат, парализующий пистолет. Впрочем, к огню субъект также питает определенную слабость — при прямом контакте теряет хиты. Вот эти два обстоятельства и помогут нам бороться с тяжелой броней негодяя, который снимает с нас по 35 хитов и бьет сразу по двум бойцам. А малышей вы уже видели раньше.

Вернемся к длани. На пути от нее к лестнице — собственно, туда вам и надо — вас караулит какая-то абстрактная тусовка представителей животного мира, которые все горят как сено. Стыдно в таких местах читать солюшен, стыдно!

Переходим к следующей части. Солдаты НАТО предлагают вам проследовать на крышу. Крыша, о чем не догадывается недалекий Селиванов, находится наверху, и именно там ее следует, цитирую, «искать». Мочилово на восемь персон мы опустим за неинтересностью; с обнаружением ящиков на этаже вы тоже справитесь сами; а вот Медузу лучше спасти до вставления в компьютер карточки, дабы он помог отряду справиться с последствиями. Не проверял, опять-таки, что будет, если Медузу вообще убьют, но подозреваю, что уже знакомая вам надпись «доигрались»; кроме того, лишний боец в отря-



де — это хорошо. Медузе мы будем доверять до обсерватории и немного дальше; там он сойдет с ума и его придется убить; впрочем, все это описано выше.

Вставьте карточку. Вот теперь начинаются серьезные игры.

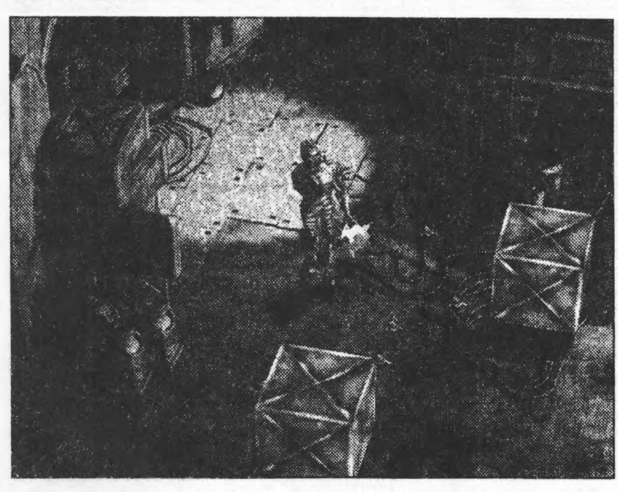
Вы вовсе не нужны всей этой толпе: ее цель — компьютер. Поэтому придется становиться на пути и тупо не давать стрелять ракетами. Идея такая: Селиванов поджигает танцора диско, остальные перекрывают правый фланг. Через ход на правом фланге все мертвы или кончаются, а Коврига бежит налево. Еще через ход подошедший справа шкаф мертв или кончается, а все добивает левую тусовку. Малыша кладут где-то по ходу дела. Не жалейте патронов — одна из самых сложных драк в игре, поскольку противники полновесные, а хитов у компьютера всего 75. Огнемет простаивать не должен.

Вытерев пот со лба и ознакомившись, если кто еще не был знаком, с надписью «доигрались», поднимаемся по лестнице, где уже открыты две двери. Сначала заходим в левую и обчищаем ящик, потом через правую выходим к кораблю. Следующий бой имеет смысл проводить следующим образом: сначала выносите всех, кроме шкафа, а потом оглушайте его. Вариант — можно не оглушать, а долго прятаться за бочками; но тогда остается вероятность поймать ракету на грудь, что не так приятно.

В ящике лежит эквивалент 480 хитпойнтов, что может оказаться весьма кстати. Подлечившись, продвигайтесь дальше и без малейших сомнений открывайте огонь по девочке, встреченной вами, — на первом же ходу она превратится в монстра. В этом же бою можно сделать забавный фокус: опять-таки на первом ходу сместите всех своих бойцов влево так, чтобы ни один джо до них не доставал, и далее вообще всячески прячьтесь за ящиками; «джи» встанут так, что их можно будет за милую душу оглушить одной гранатой. Дальше — сами понимаете. Следующий бой, который произойдет после того, как вы подберете оранжевую карточку, вообще нечего описывать. Мочилово мочиловом. Тупое, очевидно. Поднимайтесь на балюстраду и выходите к обсерватории.

Как прекрасна возможность снова с чистой совестью стрелять из винтовки! 24 патрона — это бальзам на раны расточительного игрока. Кстати, видите, как долго на вас никто не нападает? Целый пробег по второму этажу и всей обсерватории! Это вам отдохнуть дают. Впереди серьезные испытания. Дерните за рычаг, вставьте карточку в сканер, выходите на крышу. 9 штук мотыльков, все как один не боятся огня. Простор для творческого подхода — можно, например, один из мотыльковых флангов вынести, а когда к зачищенной территории подберутся остальные, положить там бомбу. Или просто аккуратно выносить друзей ломами и по одному. Или попробовать позаманивать их к бочкам — впрочем, если в первый ход просто скучковаться, то и заманивать будет нечего — сами слетятся. В общем, главное — не рискуйте: три мотыльковых удара сразу — это около 50 хитов.

Идите НАЛЕВО (напоминаю, относительно экрана). У вас будет шанс еще раз воспользоваться услугами Медузы — до того, как вы, возможно, с ним расстанетесь. Подберите карточку. Этот бой нужно провести в количество ходов, указанное на бомбе. Делается сие следующим образом: огнемет отдается Ковриге, и он запаливает обоих танцоров



диска. Медуза отрыжкой смерти оглушает шустрого джо. Хаахти идет вниз и бьет правого мотылька. Кто-нибудь из оставшихся бьет левого мотылька и открывается для удара. В свой ход правый мотылек почему-то летит к бочке. Медуза бьет оглушенного джо молнией и отходит; Хаахти взрывает бочку. Дальше понятно? Оглушенный джо, горящие танцоры, один пожеванный мотылек, поскольку второй подорвался на бочке. От одного до двух ходов.

Теперь вопрос в следующем: хотите вы дальше пользоваться услугами Медузы или предпочитаете взять обычного бойца (у которого, не забудьте, не прокачаны скиллы)? В качестве бонуса к бойцу прилагаются 4 метательных ножа, 5 порций продуктов, две — лечебной мази, 2 коктейля Молотова, 3 болеутоляющих (они же средство против оглушения, 3 КО-гранаты (минус одна на выкуривание Славского, итого 2) и бой с 2 мотыльками, 1 лилит, собственно Медузой и 400 НР-вым боссом. Минус патроны плюс exp. Пройдя игру так и так, я считаю уместным оставить Медузу — но для тех, кто решил менять бойца, или для охотников за experience'ом делаю, как порядочный человек, отступление и рассказываю. Кстати, убить василиска можно и без потери Медузы — если очень прокачаться хочется.

**Василиск – 400 НР.**

Оглушаем. Защита от огня. На втором ходу глушите его и избивайте. Нехитро.

Идите дальше и поворачивайте направо. Медуза сходит с ума и становится нашей основной целью в начавшемся «комбате». В остальном «комбат» нехитрый: запалив и изувечив Медузу, вы выносите мотыльков, и лилит подходит как раз к раздаче.

Один ящик стоит в дальнем правом углу экрана, другой — около двери. Откройте дверь и киньте туда КО-гранату — Славский ваш (входить не пытайтесь — подорвется).

Отступление закончено. Возвращаемся к компьютеру и вставляем карточку. Выходит босс.

**Крестоносец – 350 НР**
**2 Люсси – 100 НР**

Крестоносец безвреден. Он глушит бойцов, но стоит один раз подставить ему Медузу, и он в удивлении будет снова и снова безуспешно пытаться его оглушить.

Главное — как можно быстрее вынести «люссей», поскольку бьют они больно. В общем, набор стандартный: огнемет плюс винтовка; главное — огнемет, постольку броня у «люссей» тяжелая, можете еще помповика не пожалеть — в умелых руках Ковриги снимает по 25 жизни (а при ловких ногах Ковриги, очевидно, еще и 2–4 за правильную постановку относительно врага). Дальше окружаем крестоносца, бьем его ломами и стреляем по нему из пистолетов, поскольку этих патронов уже совсем не жалко. Да, и все время провоцируем его на оглушение Медузы — ставим его перед самым носом босса.

Выходим в город. Здесь снимаем все с Джоан и прощаемся с ней, предварительно в последний раз использовав ее врачевательные навыки (причем ее, как вы понимаете, уже не лечим — так, самую малость, хитов до 40–50). В следующем бою у вас будет столько ходов, сколько у Джоан НР разделить на 20; впрочем, хватит и одного хода: поджигаем гарсий и довешиваем каждому, сколько положено. Ну, может, не повезет — по-

лучится два хода. Не больше. Да, и не пытайтесь лечить Джоан противоядием — не помогает. Убежавшего врага тоже поймать не пытайтесь — нет его тут.

Мы остались вчетвером — Джоан сказала что-то непонятное про ребенка, которого она надеялась уберечь в компании с Селивановым (в смысле, «мы сможем спасти ребенка», а не «спасти ребенка вместе с Селивановым»), и преставилась. Продолжаем движение *вдоль забора* и встречаемся с группой НАТО. Вот тут-то нам и пригодится ракета.

**Косов – 100 HP**

**7 натовцев – 60 HP**

Мой рекорд — 7 врагов одной ракетой. Получилось это так: сначала я немножко постреля по стоящим слева (немножко — это 1 ход), а потом стал смещаться назад, все время находясь на одной линии с заграждением, которое позволяло стрелять по мне только по диагонали. Очевидно, смещался я достаточно быстро, чтобы и по диагонали по мне стрелять не получалось. Через два хода орлы сгруппировались и схватили положенное. Дальше начинается отвратительный процесс погони за последним выжившим — он метко и неприятно стреляет. Если у вас будет выбор, кого именно оставить в живых после удара ракеты при равном числе устраняемых, выбирайте того, который ближе. Очень занудно гоняться.

Сразу полечились. Еще шаг — и в непредсказуемой последовательности триггерятся два боя. Описываю в порядке усложнения.

**Шериф – 400 HP**

Ролик забавный; сам же босс обойдется вам в 35 HP и 0 патронов. В первый ход вы преграждаете ему дорогу из угла (вниз по экрану) и занимаете защитную позицию. Во второй ходы запираете его окончательно, встав так, чтобы ни один ваш боец не находился по центру босса. Дальше можете ловить кайф от того, как могуче и неудержимо вы сносите хиты. 35 ваших вы, собственно, потеряете на первых двух выстрелах босса, сделанных в первый ход. (Чтобы быть совсем корректным, уточню, что если босс не отъедет в свой угол сразу, то на второй ход нужно вставать так, чтобы ваш боец не оказался по центру босса, даже если босс решит отъехать. А то будут потом говорить, что не прав автор, 70 хитов снимает злобный шериф, а как раз столько и не было.)

Теперь более серьезная штука. 4 «арлекино» и одна сестрица. «Арлекины» не оглушаются и защищены от электричества; сестрица защищена от огня и электричества. Вас здесь с легкостью могут убить; важно не давать «арлекинам» глушить бойцов; наш бонус — Медуза, о способностях которого «арлекины» не догадываются. Предлагается следующее: на первый ход поджечь напалмом, пущенным Селивановым, двух ближних «арлекин» (причем с такого расстояния, чтобы можно было отойти!), остальными пострелять по «арлекинам» (все держатся на расстоянии в 7 клеток от сестрицы); на второй ход оглушить подошедшую сестрицу из пистолета и добить горящих «арлекин»; за следующие два хода, в которые сестрица находится в отключке, разобраться с оставшимися «глушаками» (благо, напомню, огнемет пока заряжен); дальше идти добивать беззащитное животное, которое если и выйдет из отключки, то немедленно будет отправлено обратно Медузой. Честь и слава российскому МЧС!

Теперь у нас есть ракетница, большой запас лечилова (побочный эффект наркотиков, напомню, — приведение в ярость), а в лавке ниже по карте можно найти еще и «Зарю» — эквивалент ракеты, бессильный против дружащих с электричеством. И патронов немножко — тоже вещь. Еще чуть-чуть налево — и новый бой; прежде чем ввязываться в него, отдайте Ковриге газовую гранату и коктейль Молотова, Хаахти — напалмовый гранатомет с хотя бы одним зарядом (этот так, чтоб не забыли) и запас патронов для «Узи», у Селиванова, как обычно, должен быть огнемет; хорошо будет, если какой-нибудь коктейль или газовую гранату ему тоже подбросят.

Опять очень трудная драка. Ковригу будут глушить каждый ход, остальных заморозит отморозок и расстреляют гарсии. Действие происходит независимо на двух флангах.

Итак, слева Коврига бросает коктейль Молотова и отходит на самую правую клетку в дальнем ряду — иначе достанут; лицом — в предполагаемом направлении атаки топотуна. Справа Селиванов поджигает гарсий, а Хаахти стреляет по ним же из «Узи»; должно хватить для из скоропостижной смерти в начале следующего хода; Медуза бьет отморозка. Ни в коем случае не оставляйте Селиванова и Хаахти стоять рядом. Ход врага. Коврига получает +25 «очков вреда», один из стоящих справа заморожен, «арлекины» подобрались поближе. Не жадничайте и киньте в них газовой гранатой; тогда на следующих ход они умрут. Справа Медуза еще раз бьет отморозка (поскольку если Медузу вдруг заморозили, то это вообще здорово!), и у него остается хитов 40, а Хаахти поджигает напалмом отморозка. (У меня всегда морозили Селиванова; может быть, морозят всегда того, у кого больше или меньше хитов; если эксперимент покажет, что это так, во время следующего переигрывания скорректируйте указания и передайте напалмовый гранатомет в надежные, защищенный внутренней логикой игры от замораживания руки — главное, чтобы он не оказался у стоящего далеко-далеко Ковриги.) Если все сделано правильно, то «арлекины» мертвы, отморозок вот-вот кончится а у вас осталось от двух до трех дееспособных бойцов, которые вполне справятся с топотуном. Только не увлекитесь и не забудьте посматривать на хиты, поскольку бить топотуна долго, а топочет он больно и, пока вы разбирались с «арлекинами», уже успел пару раз «встряхнуть» Ковригу. Смерть может подкрасться весьма неожиданно.

А теперь — ура, ура! Третий диск и второй огнемет! И ключ. Доверьте огнемет Ковриге, и идите к тому месту, где убили Джоан — если пойти параллельно забору с внешней стороны, то придете к воротам, которые и открываются этим ключом. За ними — сундучок, в котором лежат необходимые далее по сюжету ракеты; перед тем как взять их, придется вынести двух отворозков и двух «люсси». Бой обычный, неинтересный; опробуйте новый огнемет — в смысле, прокачайте Ковриге скилл.

Теперь идите к гостинице и далее по улочке, которая находится ниже по экрану. Войдите в ворота. Заберите разные полезные вещи из ящика, поднимите люк и заберите оттуда четвертый диск, войдите в помещение и ломом расковыряйте доски на стене — у вас будет крутая ионная винтовка. (У меня, кстати, в процессе поисков сначала выступила винтовка, а потом расковырялись доски; так что, расковыряв их, я какое-то время соображал, что дальше. Впрочем, такое в «Горьком» случается.) Винтовку я бы рекомендовал отдать Ковриге или Хаахти — у Селиванова и так дел по горло. Выходите из ворот и спасайте нового члена экспедиции.

Здесь тоже все просто. Кто-нибудь один бежит к Анне и в глубоком приседе (он же защитная стойка) отвлекает внимание дальнего джо, а остальные кончают врага на переднем плане. Не забывайте про то, что «джи» оглушаемы, и всего на один бой отдайте ионную винтовку Селиванову — тогда на первом же ходу можно будет снять по 60 хитов с обоих топотунов. Продолжайте прокачивать ковриговский огнемет.

Вы давно меняли armor? А зря. У вас теперь целых два тяжелых, и есть что отдать Анне. Ей же можно сплавить лишний лом. Теперь зайдите в арку: там вас встретит злобный и тупой босс.

**Манипулятор – 450 HP**

Он оглушаем. Все. У вас есть два электрошока, Медуза (возможно) и ломы. Да, долго, зато безболезненно.

Спуститесь в гараж около входа в гостиницу и заберите оттуда отвлекающий маяк, азотную пушку и кевларовый бронежилет, защищающий от огня. Переоденьтесь. Теперь лирическое отступление.

Можно было действовать в другом порядке — сначала подобрать в гараже амуницию, потом спасти Анну и уже впятером идти биться с врагами. Можно было. Но будем считать, что этот гайд построен по принципу избыточности — игру наверняка можно пройти так, как я это рассказываю. Более того — не при счастливом стечении обстоятельств

на 25-й загрузке сейва, а обычным порядком. По-человечески. Все же бонусы, которые даст вам лишний боец, будем именно бонусами и считать. Да, возможно, я нашел бы какой-нибудь способ удачно применить азотную пушку, еще больше минимизирующий потери, и поделился бы им с вами. Но не в этом же состоит задача пишущего гайд. Выше показано, что игра проходима. С лишним стволом в inventory она проходима так же или проще.

Да, кстати: азотная пушка нужна для того, чтобы морозить всех неоглушаемых. Это мы сейчас и будем реализовывать. Рекомендую отдать ее Хаахти или даже Анне — только в последнем случае не забудьте забрать.

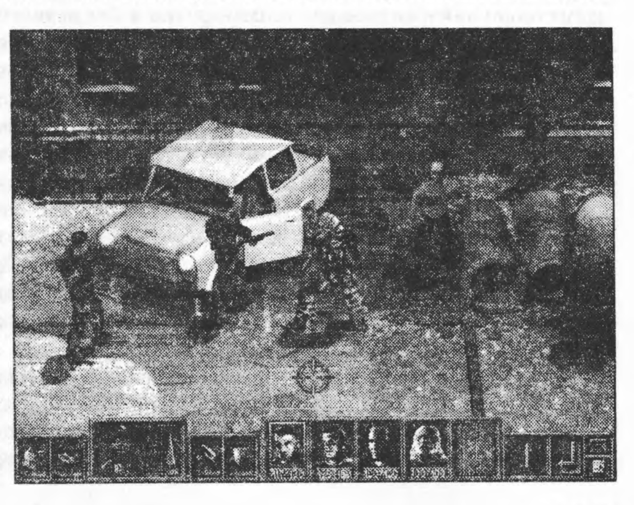
Пускаем ракету в двери гостиницы — не из ракетницы, а ткнув на дверях **правой кнопкой**. Прошу! Вас уже ждут.

Саму серьезную опасность из компании, караулящей вас на входе, представляют топотуны — если, конечно, вы догадаетесь быстро вынести отморозка. Не забывайте, что у него электрозащита. Рекомендуется отправить на борьбу с ним Ковригу, Селиванова с Хаахти поставить слева для встречи подходящих «арлекин» (там и пострелять можно будет, и пожечь), а топотунов сдерживать оставшимися во все в той же позиции «глубокий присед», пока не подоспеет Коврига. И все будет хорошо. Кстати, можно на оставшемся «арлекино» — если последним окажется именно он — попрокачивать скилл ионной винтовки: это его не убьет (за счет наличия электрозащиты), а скилл вырастет. Кстати, как Коврига теперь стреляет из огнемета! Почти десятый уровень, да?

И дальше над нами начинают издеваться. Это ж не бой — это типичное издевательство. Один мотылек и один отморозок — нас же пять человек! А хоть бы и три! Кевларовый бронежилет и средство массового уничтожения «Молния», лежащие на верхнем этаже гостиницы, достались буквально даром. Одна радость — еще немножко винтовочный скилл прокачали. Теперь вот что: ни Анну, ни Медузу (или Славского, если кто пошел по неверному пути) не лечим, спускаемся вниз, там забираем все из ящика и Анну раздеваем. Мимо. В смысле, снимаем с нее все оружие — броню можно оставить, уже не пригодится. Те, кстати, кто пошел неверным путем, теперь вынуждены раздевать и Славского — на нем-то, в отличие от не подходящего под стандартный формат бронежилета Медузы, вон сколько висит! Входим в лабораторию.

**Мессия — 160 HP**

Чудо-юдо рыба-кит. Попасть по нему нельзя ничем и ниоткуда, кроме как из-под самого носа — где в репу и получаем. Защищен от огня, отравления, оглушения и холода, а вот от электричества не защищен. Чем мы и воспользуемся. Минимизировать потери будем следующим образом: подбегаем Ковригой к телу и наносим удар топором — топором, поскольку если бить винтовкой, то в случае контратаки будет облом (поясняю: винтовка требует перезарядки). Получаем по шее, бьем винтовкой. Половины хитов нет. Если даже осталось больше половины, не страшно: убегаем за ящики и ждем, пока перезарядится винтовка. Если правильно выбегать, то после выстрела остается еще одна клетка на то, чтобы отойти; вот во второй раз выбегаем, стреляем уже из винтовки и отходим;



а с другой стороны выбегаем Селивановым, бьем и отходим; и выбегаем Хаахти, бьем. Хватило? Да не может быть! Ну, тогда вместо топоров используйте винтовки; но как вы умудрились до сих пор не прокачать скиллы? Нет, положительно невозможно!

Тайное, как обычно, становится явным: как уже смекнули наиболее продвинутые из вас, не штаб вел с вами беседы, а какие-то совсем другие подлые силы. (Впрочем, может быть, и штаб. Локализация несколько туманна.) Как бы то ни было, теперь вам обещают настоящую живую подмогу. Во главе с генералом Павловым лично. Конец игры близок.

Прямо сразу вам дают еще одну азотную пушку. Это хорошо. Можно в сочетании с электрошоками пол-вражьей армии сразу парализовать. Там же дадут припасов к бердане, она же помповое ружье. Но это все детали. Откройте дверь в реактор, войдите и включите компьютер. Идите наверх, игнорируйте светящееся нечто и напоритесь на НАТОвцев.

**Капитан НАТО – 100 HP**
**4 НАТО – 100 HP**

Под просто «НАТО» подразумевается солдат. Бьют больно, а капитан сразу нескольких. Рекомендую применить «Молнию» — именно ее, а не «Зарю», поскольку у нее худшие показатели по броне, а в данном бою это не актуально. Маневры дали возможность снести сразу четырех солдат и стоили всего 20 HP (и то потому, что присесть забыл). Еще про солдат НАТО можно сказать, что у них, в отличие от нас, нет ионных винтовок. И скиллов соответствующих тоже нет.

Теперь допустим, что вы пренебрегли добрым советом и поперлись на светящееся пятно. Действуем следующим образом:

2 инкубуса — 160 HP
2 обычных отморозка

После того как вы вынесете отморозков, задача упростится донельзя. Предлагаются следующие варианты действий: заморозить верхнего инкубуса и убить правого отморозка, в то время как левый инкубус будет кидать в вас гранатами — они взрываются на 9 клеток через 2 хода. К тому моменту, как верхний инкубус отмерзнет, подтянется верхний отморозок, и можно будет применить что-нибудь массовое — скажем, напалм; а первый отморозок, как мы помним, уже мертвый. Когда догорит и второй, разделитесь и глушите инкубусов, чтобы зря не рыпались. Вариант номер 2: если вы не очень любите exp, можете никого не морозить, а дать инкубусам накидать их гранат, после чего поставить туда же подобранный ранее манок. Отморозки радостно прибегут и умрут. На самом деле манок можно и не ставить: у ребят и так плохо со слаженностью действий, и если инкубусов не нейтрализовать, то отморозки и без всякого манка поцелуются с гранатами. А инкубус вместо замораживания можно первым ходом поджечь. Обоих. Минус 50 хитов с брата — чем не хорошо? Главное — ни в коем случае не дайте себя заморозить. Да, и помните, что возгорание и замораживание устраняют друг друга. Отморозки, правда, тушить товарищей не умеют, а вот вы, смотрите, не оттайте замороженного врага, ведомые справедливым желанием заодно его и поджечь. После боя вас телепортируют к началу зоны — туда, откуда велись переговоры, и мы продолжаем.

Идем дальше, заходим в служебное помещение и тянем там рычаг в предлагаемую сторону. Выходим, замечаем ящик и идем к нему строго параллельно паровозу — ну, так сложилось; оттуда забираем 3 ракеты и пять повязок. До кучи. Все готово к массакру — уверяю вас, до конца игры осталось совсем немного, так что патронов можно не жалеть. Идите вдоль освободившихся рельсов (тех, которые вам показали, когда вы потянули за рычаг) до упора.

Итак, кесарю кесарево, косарю косарево. Двое жнецов пришли забрать свое, скооперировавшись с двумя сестрицами. В электрозащите по самые помидоры — что не касается сестриц, которые, как вы помните, защищены от огня. Еще жнецы не оглушаются. Действовать можно самыми разными методами — например, так: на первом ходу охла-

дить пыл нижней сестрицы ионной винтовкой, а ближнего жнеца поджечь и добавить ему из чего-нибудь; всем отойти повыше, чтобы нижняя сестрица не зацепила. На втором ходу добиваем сестрицу со жнецом и отходим вниз. Дальше расстрел и принципиальное прокачивание винтовочного скилла. Только вы помните тот факт, что Селиванов у вас после предыдущего боя пожеванный. Повнимательней!

Забираем из ящика кевларовый жилет и бластер. Идем наверх, забираем еще много всего полезного и выключаем устройство телепортации. Возвращаемся, спускаемся вниз по лестнице (по странной такой лестнице — до самого низа заставляет на себе щелкать, никак не поймет, что щелчок на нижнем этаже и означает, что ты спуститься хочешь). Спустившись, самые внимательные идут строго налево и забирают из ящика бомбы; менее внимательные идут наверх и сталкиваются с невидимками.

Невидимок в комнате 5 штук, у каждого 40 хитов. Видеть их можно за счет того, что бойцы не могут идти туда, где стоят невидимки. Можно раскидать по комнате бомбы — я так с первой попытки убил двоих. Можно просто методично отстреливать. Отравление — это не страшно: тот же эффект, что и у возгорания. Защита у невидимок от всего.

Включаем генератор, поднимаемся наверх, проходим там, где было светящееся нечто. Мы в лаборатории.

Вот и Василий Грачев. Он рассказывает увлекательнейшую историю — не будем вдаваться в детали сюжета и увеличивать всуе объем солюшена, — после чего убегает. Приходят солдаты.

**Генерал Павлов – 100 HP**

**НАТО – 100 HP**

Какие, собственно, солдаты. «Заря»!

В общем, вас использовали для проникновения в лабораторию, и теперь вам предстоит иметь дело с тем, во что превратился Грачев.

**Бывший Грачев – 500 HP**

Ну, он травит, оглушает, плюется по 18 раз за ход, снимает хиты по-зверски, защищен от чего-то там — и что? Нельзя было делать последнего босса оглушаемым. Пропустите первый ход, подпустите поближе — и готово. Вы же не все дротики потратили и электрошоки потеряли? Далее по вкусу. Чем хотите. На основе эстетических соображений.

На самом деле есть у меня мысль, что это какой-то глюк. Он же оглушает, значит, не может быть оглушаем! Или с бюджетом у польских братьев что-то не так вышло: даже ролик для финального босса не сделали!

Да, и я же говорил: массакр. Бластер вспомнил испытать только на финальном боссе и только во время второго, «солюшенского», захода.

Вы прошли «Горький-17». Сделавшие это могут прослушать мощную концовку истории и посмотреть финальный ролик. Поздравляю!

# ПЕТЬКА И ВАСИЛИЙ ИВАНОВИЧ 2: СУДНЫЙ ДЕНЬ

Разработчик: **SKIF**
Издатель: **«Бука»**
Жанр: **квест**
Требования: **P-133, 16Мб**

Графика: **6**
Звук: **8**
Играбельность: **9**
Общий рейтинг: **9,3**

**Must buy, пройти и подарить такую же товарищу — любителю квестов!**

## УПРАВЛЕНИЕ

Практически все управление игрой осталось таким же, как и в первой части. Меню вызывается щелчком **правой кнопки** мыши. Появляющаяся звезда содержит несколько символов. Нажимая на них, вы сможете задать инструкции курсору. В зависимости от выбора вы сможете: посмотреть на предмет и узнать его характеристики; использовать его в соответствии со сложившейся ситуацией; взять какую-либо вещь или, наоборот, отдать ее; поговорить с персонажами, умеющими или желающими с вами общаться; наконец, пойти куда-нибудь. В центре звезды расположен чемодан. Щелкните по нему **левой кнопкой** мыши. Чемодан откроется. Это — вместилище вашего инвентаря. В него попадают все подобранные предметы. Здесь можно также их внимательно изучить или скомбинировать, если такое вообще возможно. На откинутой крышке чемодана находятся три изображения. Первое — портрет Василия Ивановича. Щелчок по нему позволяет манипулировать Чапаевым. Второе изображение — карта. Проведите по ней курсором. Если выбранное место подсвечивается и внизу появляется надпись с названием, то сюда вы можете отправиться сразу, не утруждая Петьку и ВИЧа топаньем по дороге. Нажатие на изображение дискеты выводит на экран техническое меню. С его помощью вы можете изменить настройки игры, в частности, ускорить или замедлить движение героев по экрану, сохранить, восстановить или начать новую игру. Уйти насовсем, хлопнув дверью, тоже можете.

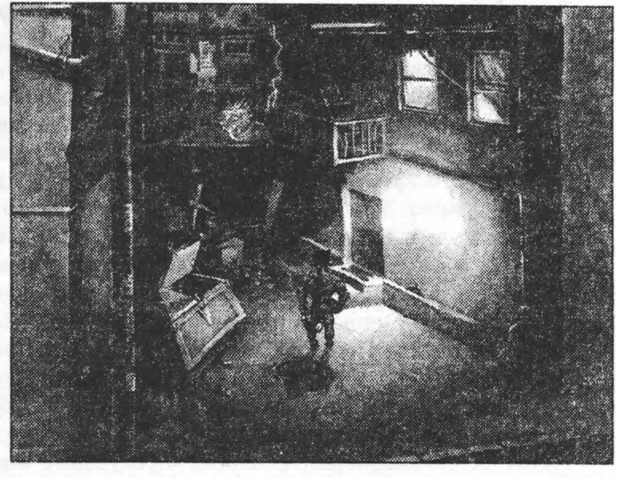
В игре большое значение имеет последовательность выполнения необходимых действий. Если в данный момент что-то не получается, то попробуйте вернуться на это место попозже. Если вы нашли дополнительную информацию, то те же самые действия могут привести к совсем иным результатам. Почаще сохраняйте игру. Это поможет, в случае необходимости, начать игру с нужного места. Разумеется, в приведенном ниже прохождении даны только все необходимые действия. В большинство смешных или прикольных ситуаций, непосредственно не влияющих на ход игры, вам предоставляется возможность попасть самостоятельно. Не ленитесь экспериментировать.

***Не всякий Чапаев доплывет до середины Урала***

## ПРОХОЖДЕНИЕ

### Гадюкино и подземный лабиринт

Как-то раз вскоре после революции Петька и Чапаев совершенно случайно столкнулись с инопланетянами. Столкновение прошло с подавляющим перевесом бойцов Крас-



ной армии. Пришельцы были полностью переиграны по всем фронтам. Но так понравились инопланетянам выдающиеся руководящие и боевые качества легендарного комдива, что решили они незаметно похитить Василия Ивановича и сделать из него робота-терминатора, чтобы впоследствии использовать в своих корыстных неземных целях. Им осталось лишь дождаться подходящего момента, чтобы осуществить свой коварный замысел. И вот этот момент наступил. Окруженный со всех сторон белогвардейскими войсками, Василий Иванович в очередной раз до половины форсировал родную реку Урал. И, как обычно, вражеская пуля зацепила его как раз на том же самом месте, на середине реки. Инопланетяне страшно обрадовались, послали на Землю суперлуч-захватчик и утащили Василия Ивановича к себе, на переделку. И ведь, что самое обидное, переделали-таки комдива в настоящего терминатора. При этом в голову Василия Ивановича было заложено много инопланетной информации, в частности, о подземных катакомбах под деревней Гадюкино.

Так и жил долгое время терминатор Иван Васильевич, мучаясь и переживая случившееся с ним несчастье. А однажды все-таки не выдержал и поделился своей страшной тайной с Петькой. Рассказал про то, как его инопланетяне похитили во время передислокации и как терминатора делали. Правда, оказывается, не доделали, так как замочил Василий Иванович штук двадцать инопланетян, остальных разметал и вырвался на свободу. И вот теперь Василия Ивановича по ночам видения страшные мучают, кошмары всяческие спать не дают. А еще мечтает ВИЧ спуститься в высохший колодец около Петькиного дома и найти в инопланетных лабиринтах способ вытащить из своей головы вставленный микрочип, чтобы снова стать нормальным человеком. Делать Петьке все равно нечего, и он с радостью поддерживает идею Василия Ивановича.

Действие игры начинается около колодца, в котором, по мнению Василия Ивановича, расположен инопланетный потайной ход. Спуститься вниз и провести разведку боем мешает отсутствие веревки подходящей прочности и длины. Подойдите к Петькиному дому и возьмите подпорку с крючком, стоящую у левой стены бани. Зайдите в дом и пройдите в комнату. Поднимите с пола горшочек с растением. Подойдите к шкафу и откройте его. Заберите резиновый матрасик (по свойствам он точно такой же, как в первой игре). Выйдите на улицу и идите по дороге к Анкиному дому. Поверните направо. Вы окажетесь на том месте, куда из космоса свалился Василий Иванович в компании с обломками космического корабля. Наверх, в лес, уходит дорога. Идите по ней. На опушке в живописных позах валяются несколько абсолютно трезвых красноармейцев. Чтобы они окончательно не протрезвели, заберите с пенька банку со спиртом. Загляните в чемодан и попробуйте использовать спирт по назначению, то есть протереть что-нибудь. Ничего не получится, но от банки отклеится этикетка с формулой спирта.

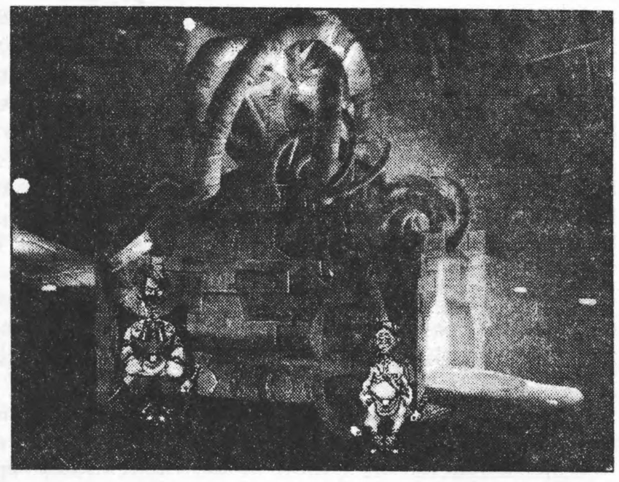
Теперь, используя карту, идите на свалку. Поднимите с земли модель игрушечного самолетика. Вернитесь к колодцу и привяжите подпорку к обрывку веревки. Используйте получившуюся конструкцию, чтобы спуститься в колодец. Поднимите с земли доску и положите ее на трещину в земле. По доске пройдите в темный туннель. Подойдите

к шару с числом тринадцать на боку и попробуйте его отодвинуть. Потрогайте камни под шаром. Вернитесь на поверхность и идите в дом к Фурманову. Поговорите с ним чуть-чуть, спросите, как дела. Потом скажите, что вам нужно прочистить проход и спросите, не мог бы Фурманов вам чем-нибудь помочь. Конечно, он вам поможет и предложит пурген. Скажите, что вам нужно более действенное средство, например, динамит. Фурманов удивится, но, как опытный политрук, ничего не заметит, промолчит и взрывчатку вам даст. Выйдите на крыльцо и заберите провод, висящий на кронштейне. Идите к колодцу и спуститесь вниз. Заложите динамит под камни около тринадцатого шара. Отправляйтесь на свалку и найдите обрывки проводов, свисающие с дерева. Присоедините к ним имеющийся у вас кусок провода. Пройдите по дороге налево, в лесной тупик. Попросите Василия Ивановича подержать висящие оголенные провода. Василий Иванович — терминатор, подержит, ничего с ним не случится. Петька дергает рубильник и тащит конец провода к динамиту. Происходит мощный взрыв. Подрывник из Петьки получился совсем никудышный. Его придавило отлетевшим в сторону шаром. Но Василий Иванович не оставил своего ординарца в беде. Метким ударом он послал мяч в боковую лузу и, можно сказать, поставил Петьку на ноги.

Идите в туннель, образовавшийся в результате взрыва. Судя по всему, вы попали в подземное логово инопланетян. Нужно все как следует осмотреть. Для начала нажмите кнопку радиационной опасности на стене справа. Произойдут несколько неприятных событий, которые, впрочем, почти не повлияют на Петьку и ВИЧа. Вернитесь к кнопке и нажмите на нее еще раз. Справа от кнопки расположен барельеф. Снимите с него мотоциклетный руль с зеркалами. Пройдите дальше, направо. Дорогу преграждает лазерный луч. Попробуйте перепрыгнуть через него. Жаль, с прыжками у Петьки тоже совсем плохо. Вернитесь в деревню и идите на пасеку к Кузьмичу. Пасечник репетирует перед пчелами торжественную речь. Дослушайте ее, а потом поговорите с Кузьмичом. Спросите его, зачем он нацепил на себя такие огромные черные очки. Потом предложите пасечнику наладить выгодный бизнес — производство спирта по имеющейся у вас формуле. А взамен попросите Кузьмича отдать вам солнцезащитные очки. В предвкушении спиртовых рек Кузьмич согласится. Достаньте бумажку с формулой и дайте ее Кузьмичу. В результате Петька станет счастливым обладателем солнечных очков. Попробуйте использовать очки. Счастье было недолгим, очки сломались пополам. Зато теперь у вас есть в наличии два замечательных зеркала. Снова спуститесь в подземелье и подойдите к лазерной установке. Посмотрите на потолок между двух статуй свободы. Прикрепите к нему руль от мотоцикла. Поставьте на пути лазера два зеркала. Луч лазера изменит направление, и путь будет свободен. Идите прямо по дороге. Когда она упрется в лаву, поверните направо. Посмотрите на барельеф на стене. На нем изображен кто-то очень знакомый. (Тот, кто его встречал раньше, сразу узнает, ну а остальным это и ни к чему). Заберите с барельефа винчестер. Идите еще дальше, направо. Вы попадете в помещение, напоминающее прачечную или бойлерную. Возьмите с пола тазик. Подойдите к фиолетовому щиту на стене и дерните за рычаг. Посмотрите, куда капнет раска-



ленная лава. Поставьте на это место тазик и еще раз дерните за рычаг. Возьмите тазик с лавой. Что, Петька брать его не хочет, говорит, что очень горячо? Тогда используйте стальные руки терминатора, то есть Василия Ивановича. Как уже отмечалось выше, комдиву ничего не страшно.



Идите назад, все время прямо, пока путь не перегородит еще одна лазерная установка. Судя по всему, она выключена. Пройдите сквозь нее. А Петька-то тоже парнишка крепкий оказался — лазероустойчивый! Идите к выходу мимо двух статуй свободы. Около кнопки радиационной опасности поверните налево. Вы попадете в некое подобие храма. В центре по кругу стоят столбы со знаками воды, воздуха, огня и земли. Между ними лежит прикованная механическая муха. Поройтесь в чемоданчике и достаньте предметы, соответствующие знакам на столбах. Горшок с цветком и землей поставьте на столб с символом земли. (Чтобы узнать, где какой столб, можно посмотреть на них. А можно, не задумываясь, перебрать все четыре столба. Это даже быстрее.) Самолетик будет олицетворять воздух, тазик с лавой — огонь. А банка со спиртом сойдет за воду, хоть и огненную. Достаньте винчестер и выстрелите в зажимы, удерживающие механическую муху. Заберите муху, а на ее место положите «резиновый коврик». В результате этих действий якобы выключенная лазерная установка выключится на самом деле. Пройдите сквозь нее и подойдите к «Эврике» (это инопланетная машина времени). Справа на машине есть красная кнопка. Нажмите на нее и войдите в открывшуюся дверь справа. Слева, на столбике, находится красный зажим. Положите на него механическую муху. Муха заведется и начнет летать по кабине. Оказывается, она неплохо разбирается в управлении машиной времени. Муха включит все необходимые приборы и агрегаты. В результате машина заработает и боевые друзья окажутся в далеком светлом американском будущем.

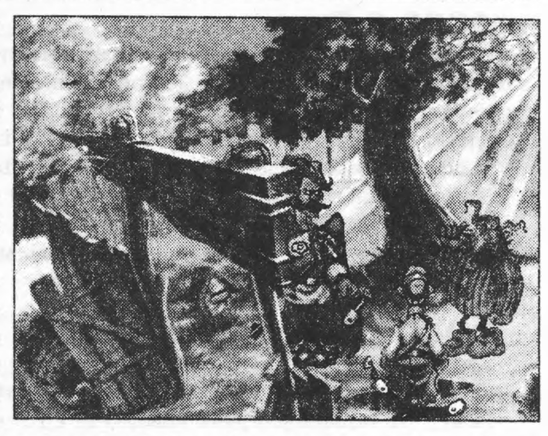
## Светлое американское будущее

А классно Василий Иванович и Петька перемещаются в пространстве и времени! Очень натурально. Жаль, что Анки с ними не было. Выйдите на набережную и попробуйте взять со стенда солнцезащитные очки. Поговорите с Павликом Морозовым. Он теперь крутым бизнесменом стал, ностальгией торгует, а также порнографией и оружием. Зайдите в магазин, вход в который расположен слева. Слева у стены стоит аппарат по приготовлению кофе. Возьмите одну чашечку. Поговорите с продавцом, попросите его дать колбаски, бананчиков и винограда без косточек. Отсутствие денег вынудит вас покинуть магазин. Вернитесь на то место, где появились в первый раз, и поговорите с бомжем Мак-Кладом. Продолжайте разговор до тех пор, пока он не начнет просить настоящий шотландский виски. Зайдите в дверь, расположенную в правой стене дома. Вы попадете в салон предсказательницы, использующей магию Вуду. Она скажет вам, что без денег вы — никто. И самое лучшее — это ими обзавестись или, на худой конец, найти спонсора. Выйдите на улицу, достаньте карту и по ней идите в деловой центр. Перед вами сидит Анка собственной персоной, но упорно не желает вас узнавать и пропускать к начальству. Только после того как, используя магические слова, Василий Иванович пробудит

в Анке генетическую память, она вас узнает и пропустит в кабинет. И тут — знакомое лицо: Фурманов. Вернее, его точная копия — внук. Предложите ему организовать акционерное общество и заработать кучу денег, продавая участки на Луне. Фурманову идея очень понравится и он распорядится немедленно напечатать акции, попросив вас зайти немного попозже, когда акции будут готовы. Выйдите в приемную и поговорите с Анкой об американской жизни. Потом снова зайдите в кабинет к Фурманову. Вы вернулись как раз вовремя, акции уже готовы. Одна маленькая неприятность — барыга Фурманов говорит, что каждая секунда его драгоценного времени стоит доллар, и поэтому вы должны ему полтинник. Ответьте на это, что секунда времени Василия Ивановича стоит десять долларов, Петькина — тоже. Фурманов скажет, что потом он с вами обязательно сочтется. Заберите со стола акции и идите к предсказательнице. Скажите ей, что все сделали так, как она сказала, и спросите, что делать дальше. А предсказательница и сама не знает, так как, чтобы погадать, ей нужна книга обрядов Вуду. Поэтому отправляйтесь на поиски книги.

Выйдите на набережную, поверните налево и идите вперед. Зайдите в небольшую красную дверь, она ведет в музей всяких исторических ненужностей. Послушайте, что говорит матрос. Откажитесь от всех его предложений прочитать лекции на разные темы. Посмотрите в телескоп на витающего в безвоздушном пространстве кришнаита. Возьмите гитару, стоящую на полу справа от телескопа. Обратите внимание на синюю книгу. Это описание обрядов Вуду, как раз то, что вам нужно. Поговорите с матросом еще раз и спросите его, не читал ли он синюю книгу. Оказывается, читал, и не раз. И теперь он бы с удовольствием почитал что-нибудь историческое. Выйдите на набережную. Подойдите к стендам с очками и книгами. Посмотрите на литературу. Среди книг лежит труд Карла Маркса «Капитал». Поговорите с Павликом Морозовым и предложите поменять ваши акции на томик Маркса. Возьмите «Капитал» и откройте его. Достаньте из книги шприц. Идите в музей, отдайте матросу томик Маркса и заберите книгу обрядов Вуду. Идите к предсказательнице и отдайте ей ее книгу. Обнаглевшая тетка попросит чашечку крепкого кофе. Придется расстаться и с кофе. После этого обряд начнется. Особой ясности он не прибавит, но теперь понятно, что нужно искать «разработчика». Идите к Фурманову и поговорите с ним о пластической операции. Он посоветует вам обратиться к знакомому хирургу и скажет адрес. Идите к входу в медицинский центр и поговорите с байкером о том, чтобы напугать противного продавца, например, инсценировать попытку ограбления. Байкер с радостью согласится, но попросит у вас маску. Идите в офис к Фурманову и поговорите с Анкой. Попросите у нее чулок. Она долго будет ломаться, но в конце концов уступит. Заберите чулок со стола и отдайте его байкеру. Теперь идите в магазин. Походите по залу, посмотрите на товар, дождитесь, когда в магазин ворвется байкер в маске-чулке. Василий Иванович выстрелит в него из пистолета. Байкер убежит, а обрадованный продавец в знак большой признательности подарит вам целый бочонок спирта. Заберите его с прилавка и тут же отдайте назад продавцу. Скажите, что бутылка настоящего шотландского виски и закуска вас устроит намного больше. Продавец даст вам бутылку виски. После этого напомните ему про закуску, то есть про собачьи консервы. Заберите с прилавка банку. Выйдите на улицу и поверните за угол. Подойдите к МакКладу, поговорите с ним и отдайте ему бутылку виски. Взамен заберите красный фамильный камень, очень похожий на рубин.

Идите к входу в медицинский центр. Попробуйте пройти к дому. Оказывается, неустрашимый Петька очень боится собак. Положите в миску перед конурой банку с собачьей едой. Теперь собака сыта и ее никто не интересует. Идите в особняк. Поговорите с доктором-садистом об операции. Все хорошо, только операция будет без наркоза с максимально болезненными ощущениями. Хоть Василий Иванович — человек железный, он решает поискать какое-нибудь обезболивающее средство самостоятельно. Выйдите на улицу и поговорите со знакомым байкером. Спросите, нет ли у него чего-нибудь обезбо-



ливающего. У рокера как раз окажется баллончик с веселящим газом. Предложите поменять его на шприц, которым можно убивать голубей. Рокер отдаст веселящий газ. Идите к доктору и отдайте ему баллон. Тогда доктор скажет, что ему нужен ассистент, который мог бы навести порядок в операционной. А без ассистента никакой операции не будет. Идите на задворки. Там на пороге сидит маленький мальчик и делает окна и форточки. Спросите, как его зовут. Оказывается, Бил Гатс. Говорите с ним до тех пор, пока фразы не начнут повторяться. Вернитесь в медицинский центр и поговорите с доктором. Ну вот, все в порядке. Осталось заплатить за операцию целый миллион. Отдайте этому грабителю красный камень. Доктор примет его как аванс, а на оставшуюся сумму попросит гарантии третьего лица. Обратите внимание на работу юного программиста, загружающего операционку. Идите в офис к Фурманову и поговорите с ним. Он предложит поручиться за вас, но нужно будет отработать долг. Например, дать концерт художественной самодеятельности. Петька будет играть на балалайке. Василий Иванович предложит сыграть на баяне, но Фурманов откажется. Нужны другие участники. Выйдите в приемную и предложите Анке стать суперзвездой и принять участие в концерте — на бас-гитаре поиграть. Анка с радостью согласится. Отдайте ей гитару. Идите на набережную и предложите Павлику Морозову поиграть вечерком на барабанах — пионер все-таки, должен уметь. Он скажет, что стучать с детства любил, и пообещает прийти. Вернитесь к Фурманову и скажите, что группа набрана и готова выступать. Политрук ответит, что рекламу он уже дал, насчет концертной площадки договорился и сейчас продает билеты. Так что все замечательно. Напомните, что Василию Ивановичу нужно успеть сделать пластическую операцию. Фурманов пообещает позвонить в клинику, если возникнут какие-либо проблемы. Идите в медицинский центр и поговорите с хирургом. Эта капиталистическая акула опять спросит про гарантии. В этот момент должен позвонить Фурманов. Подойдите к телефону и снимите трубку. Политрук подтвердит свои гарантии. Доктор уведет Василия Ивановича на операцию. В это время снова позвонит Фурманов и попросит Петьку через пять минут быть на концерте, уже все давно готово. Оставив ВИЧа в руках хирурга, езжайте на концерт. Главный солист — политрук Фурманов. Сколько в нем, оказывается, талантов зарыто! Песни какие петь умеет! А еще успел Петьке на Чапаева настучать, что тот убил его отца. ВИЧ: «Нет, Петька, не убивал я его. Наврал тебе Фурманов. Я — твой отец!» Ой...

To be continued...

## 1602 A.D.

Нажми Ctrl + Shift + Alt + W в игре; появится соответствующее сообщение в нижнем левом углу экрана. Набери 2061 и нажми Enter. Затем A, и еще раз Enter, чтобы активизировать читы.

Shift + M - деньги. Много.
Shift + H - дерево. Не меньше.
Shift + T - инструменты.
Shift + Z - кирпичи. Тоже много.
Shift + K - пушка. Просто пушка.

gold - золото, в количестве, сам понимаешь, немалом.
fastgame - все строения.

## 3D Ultra RC Racers

Bouncy - Прыг-скок, прыг-скок...
Ghost - Машинки не сталкиваются друг с другом.
Heavy - Повышенная гравитация.
Hitme - Компьютерные игроки становятся агрессивнее.
Money - $200. Твоим именем должно быть «I cheat». Вводить надо в меню Upgrade.
Moon - Уменьшенная гравитация.
Slippery - Сцепление почти нулевое.
Sticky - Улучшается сцепление с трассой.
Turbo - Удваивает скорость машины.
War - Бесконечное количество Bottle Rockets для всех!

## Advanced Tactical Fighter

Зажмите на правой стороне клавиатуры Alt + Shift + Ctrl и нажмите «Play single mission». Теперь вы можете редактировать все задания и использовать все самолеты.

## African Safari

Войдите в 3D-режим и введите:

| | |
|---|---|
| Spawnall | Создать выводок животных, |
| Vulture | Режим полета, |
| Hugeguns | Бесконечный боезапас, |
| Hgwells | Сделать охотников невидимыми, |
| Flagall | Пометить всех животных, лицензии на отстрел которых у вас нет, |
| Gps | Пометить позицию игрока, |
| Xray | Увидеть заповедные зоны, |
| license1 | Получить лицензию (Eland), |
| license2 | Получить лицензию (Zebra), |
| license3 | Получить лицензию (Elephant), |
| license4 | Получить лицензию (Kudu). |

## Ancient Conquest

Для того чтобы получить 50 000 единиц янтаря и 30 000 ед. рыбы, нужно во время игры нажать Enter и ввести пароль «EXITON», после чего вновь нажать Enter.

## Army Men: Toys in Space

Во время игры нажмите Backspace и введите «!throw me a frickin bone here», дабы врубить режим чит-кодов. Снова бейте по Backspace и вводите нижеприведенное:

| | |
|---|---|
| !captain scarlet | Режим Бога, |
| !full monty | Режим Бога плюс предметы, |
| !stay frosty | Дает герою защитное поле, |

| | |
|---|---|
| !henry | Дает 30 Insecticide Spray, |
| !harsh language | Дает 20 Fly Swatters, |
| !here's a lockpick... | Дает бесконечный Flame Napalm, |
| !mib | Дает Laser Rifle, |
| !this one goes to eleven | Дает 3 Napalm Strikes, |
| !scotty | Give 3 SpaceMen Renforcements, |
| !hey stifler | Дает бесконечный Glue, |
| !one time... | Дает 3 Baseballs, |
| !spiny norman | Дает 3 HammerMines, |
| !let me down | Убавляет здоровье почти до нуля, |
| !pump me up | Дает Steriods Boost, |
| !rate me | Показывает FPS (кадры в секунду), |
| !roody-pooh | Дает бесконечно Air Attacks, |
| !the meek | Проиграть сценарий, |
| !cut to the chase | Выиграть сценарий, |
| !halloween | Превращает противника в отряды зомби, |
| !time for bed | Проиграть сценарий, |
| !mona lisa | Дает предмет, выбранный случайным образом, |
| !florence | Дает бесконечный MediKit, |
| !johnny ricco | Дает 3 Paratroopers, |
| !peep show | Дает 3 Recons, |
| !heavenly glory | Дает 3 AirStrikes, |
| !yippee!!! | Дает Sniper Rifle, |
| !penny | Дает бесконечно M80's, |
| !hey dante | Дает бесконечно Aerosol, |
| !the sun | Дает бесконечно Magnifying Glass, |
| !whistle and flute | Дает Flak-Jacket, |
| !i woke up this morning | Дает 9 Blue Disguise, |
| !no sunblock | Дает 9 Tan Disguise, |
| !incognito | Дает 9 Grey Disguise, |
| !i got two words for ya... | Дает MineSweeper, |
| !haunt haunt haunt! | Дает 10 Explosives, |
| !sprinkles | Дает 30 Mines, |
| !i like to keep this handy | Дает бесконечную Bazooka, |
| !patty melt | Дает бесконечно FlameThrower, |
| !you want some | Дает бесконечно Grenades, |
| !disco inferno | Зажигает героя, но не убивает его, |
| !disco is dead | Тушит огонь на герое, |
| !no one expects | Вызывает много-много врагов, |
| !italian job | Вызывает мощный взрыв с эпицентром на герое, |
| !its dark | Враги невидимы на мини-карте, |
| !door | Телепортирует героя туда, куда указывает курсор, |
| !there is no spoon | Показывает всех врагов на карте, |
| !hello neo | Дает Heavy Laser. |

## Battleground: Waterloo

С этими кодами, буде желание возникнет, разбирайся сам. Игра не стоит того, чтобы тратить на нее слишком много места, ввиду своей фиговости и крайне малой распространенности на территории нашей державы. Но кто-то ведь наверняка играет, верно?! Для них все же привожу, пользуйтесь на здоровье! А чтобы остальные 99% в обиде не оказались, даю только общий список.

*Коды для сингового режима*
FIRST; GHOST; GAMMA; MARSS; EAGLE; METAN; FOTON; POLAR; TIGER; SNAKE; DONNN; VESTA; OXXID; DEMON; GIANT; EUROP.

*Коды для двух игроков*
CONTRA; PHASE; EXOTY; MOUNT; FIGHT; RUSTY; FIFTH; VESUV; MAGIC; VALEY; TESTY; TERRA; SLAVE; NEVER; RIVER; STORM.

## Battlezone 2

Нажмите Ctrl + «~» («контрол» плюс «тильда», если кто не понял).
game.cheat bzbody - дофига защиты. То есть бесконечная.
game.cheat bzfree - бесконечное кол-во пилотов и ресурсов.
game.cheat bzradar - открыть карту.
game.cheat bztnt - отптовые поставки боеприпасов со складов в США.
ai.winmission - миссия завершена.
game.cheat bzview - подключение к Комсату безо всяких заморочек.

## Carmageddon 2

Есть способ стартовать раньше, чем судья даст сигнал. Когда вы стоите на старте и готовы начать гонку, нажмите и удерживайте клавишу Z, затем нажмите акселератор. Когда судья скажет «Hey you!», отпустите Z.

## Carnivores 2

Введите debugup во время игры. Вверху будут координаты, а динозавры вообще не будут обращать на бегающего вокруг них игрока, пока он, игрок, в них, динозавров, палить не начнет. Что можно теперь делать:

| | |
|---|---|
| Ctrl | Быстрее бежать |
| Shift + S | Медленнее двигаться |
| Ctrl + N | Прыжки в длину |
| Shift + T | Показать FPS |
| TAB | Показать всю карту |

## Crusaders of Might & Magic

Жмешь Enter прямо в игре и затем вводишь код (под «-» подразумевается минус).
-EMBIGGENME - режим бога.
-CRAZYGUY - все заклинания и мана.
-WHOAH - режим полета.
-UBERLOAD - переход на абсолютно случайный уровень.
-SHOWFPS - вывести framerate.
-CALCFPS - посчитать framerate.
-DEBUG - вывести debug-информацию.
-3DNOW! - вкл/выкл поддержку AMD's 3DNow!
-CSWIRE - вкл/выкл ландшафт.

## Deer Hunter 3

Нажмите F2 и введите любое из того, что записано ниже, после чего снова нажмите F2.

| | |
|---|---|
| dh3find | Телепортирует игрока к ближайшему животному, |
| dh3nofear | Животные не боятся игрока, |
| dh3beacon | Животные вообще не замечают игрока, |
| dh3sightin | Животное появляется в прицеле, |
| dh3leadeye | Камера идет вслед за выстрелом, |

| | |
|---|---|
| dh3water | Становится дождливо, |
| dh3ice | Становится снежно, |
| dh3zeus | Становится светло, |
| dh3monster | Огромного оленя заказывали?.. |
| dh3truck | Прохождение сквозь объекты, |
| dh3homegym | Игрок никогда не умирает, |
| dh3f13 | Больше крови, |
| dh3showme | Олени видны на карте, |
| dh3skyhook | Режим полета. |

## Delta Force 2

Вводите ИХ в консоли с тильды!

| | |
|---|---|
| Thetrooper | Режим Бога |
| Sunandsteel | Восстановить боезапас |
| Diewithyourbootson | Бесконечный боезапас |
| Stilllife | Невидимость |
| Revelations | 8 лазерных наводок |

## Demolition Racer

Введите в качестве имени BIG CHEAT, затем уже нормальное имя. Получайте доступ ко всем трассам и машинкам.

Получите машины в Demolition League посредством такого же чита, что и выше, только вводить надо LEAGUE CHEAT.

## Descent: Freespace 2

Во время игры введите www.freespace2.com. Появится сообщение, что читы активированы. Потопчите следующие кнопки для соответствующих эффектов, предварительно зажав тильду (~):

| | |
|---|---|
| C | Послать сообщение врагам, |
| K | Уничтожить цель, |
| Shift K | Уничтожить подсистему цели, |
| Alt K | Для мазохистов - скинуть себе 10 процентов жизни, |
| I | Неуничтожимость, |
| Shift I | Включить неуничтожимость для цели, |
| O | Включить физику в стиле Descent 1-2-3, |
| Shift W | Бесконечное оружие для всех-всех-всех кораблей на уровне, |
| W | Бесконечное оружие... только для меня! |
| G | Все главные миссии оказываются выполненными, |
| Shift G | Все второстепенные миссии оказываются выполненными, |
| Alt G | Все бонус-миссии оказываются выполненными, |
| R | Отдать команду перезарядки для цели. |

Да, чуть не забыл - при использовании кодов миссия будет считаться невыполненной. Впрочем, есть лазейка...

Запустите любую сингл-миссию и активируйте код на бесконечное оружие. Выйдите из этой миссии и зайдите в кампанию в свою миссию. Теперь у вас будет бесконечные ракеты и возможность перейти на следующий уровень.

## Disciples: The Sacred Lands

Вызовите строку чата и введите:

| | |
|---|---|
| Givememoney | 5000 ед. маны и золота, |
| Upgrademe | Следующая битва принесет новый уровень лидеру и юнитам, |

| | |
|---|---|
| Letmemove | Юниты могут двигаться снова в этот ход, |
| Playhideandseek | Стать невидимым, |
| Iwanttokilleverybody | Войти в состояние войны со всеми, |
| Iloveallofyou | Войти в состояние мира со всеми, |
| wouldyou? | Войти в состояние альянса со всеми, |
| Iwanttobuildagain | Возможность построить что-нибудь еще в этот ход, |
| Iwillkeepaneyeonyou | Открыть монстра/врага, |
| Whoturnedoffthelights | Спрятать карту, |
| Nowicanseeyou | Показать карту, |
| Whataloseriam | Тут же проиграть, |
| Nobodycanbeatme | Тут же выиграть, |
| Givemeanotherchance | Воскресить всех мертвых (при условии, что есть хоть один живой), |
| Makemestronger | Восстановить здоровье. |

## Drakan: Order of The Flame

Нажмите «\» и введите нижеприведенные словосочетания:

«debug on» или «debug off», дабы включить режим отладки,

«all weapons» для перечисления всех единиц оружия, присутствующих в игре, и их номеров,

«give # » дает оружие, где # - номер оружия,

«gimme # » дает предмет, где # - номер предмета.

## Falcon 4.0

Дабы восстановить боезапас, введите revenge прямо во время игры.

## Fantasy Empire

Создавая новый персонаж, назовите его «JIM WARD». Он будет неуязвим, а также в конце каждого тура у него будет автоматически восстанавливаться магия и он получит много золота.

## FIFA 2000

| | |
|---|---|
| MOMONEY | Бесконечные деньги |
| HOOLIGAN | Бонусовые команды |
| SIZZLE | Режим молнии (на это СТОИТ посмотреть!) |
| DIZZY | Режим Чужих |
| LIGHTSOUT | Режим Мерцания |

## Full Throttle

Для того чтобы выиграть бой с байкерами на Old Mine Road, в момент схватки нажмите Shift + V.

Чтобы выиграть соревнование Destruction Derby, нажмите Ctrl + C.

## GTA 2

Введите чит-код в качестве имени. В определенных версиях игры необходимо ввести сначала GOURANGA, и только потом вводить читы.

| | |
|---|---|
| Yakuzadeath | Режим Бога |
| Livelong | Режим Бога. Поддается аресту |
| Blastboy | Все оружие |
| Navarone | Тоже все оружие |
| Losefeds | Полиция отсутствует по определенным причинам |

| | |
|---|---|
| Desires | Количество копских голов с самого начала МАКСИМАЛЬНО |
| Highfive | Очень вкусный бонус - увеличивает каждые полученные очки в ПЯТЬ раз |
| Bigscore | Десять лимонов. Не напрягаясь |
| Beefcake | Повышенная жестокость. Карме и не снилось |
| Gorefest | Не менее повышенная жестокость. Дум отдыхает |
| Iamasucker | Стандартный набор читера: все уровни, все оружие, режим Бога... |
| Coolboy | Повышенная зарплата |
| Muchcash | Пять сотен штук зеленых |
| Forallgt | Не поверите... снова ВСЕ оружие |
| Godofgta | Все оружие. Зато с патронами |
| Bemeall | Все города становятся доступными |
| elvis is here | Полиция отошла покурить в полном составе |
| meatman | По улицам ходила большая... кто?.. |
| itsallup | Выбор уровня |

Небольшой спойлер на тему «А что мне будет, коли я машинку загоню на черном рынке?». За сдачу определенной машины вы получаете определенный бонус.

| | |
|---|---|
| Romero | Armor |
| U-Jerk Truck | Machine Gun |
| Michelli Roadster | Machine Gun |
| Big Bug | Machine Gun |
| Bug | Machine Gun |
| Z-Type | Silenced Machine Gun |
| Police Car | Cop Bribe |
| Minx | ElectroFingers |
| Shark | Molotov Cocktails |
| B-Type | Invulnerability |
| Taxi | Double Damage |
| Beamer | Flame Thrower |
| Schmidt | Health |
| Dementia | Invisibility |
| Aniston BD4 | Jail Free Card |
| Miara | Rocket Launcher |

Ну и напоследок небольшой хинт: соберите все-все-все щиты с надписью ГыТыА и поиграйте на секретном уровне!

## Half-Life: Opposing Force

Ну что, сложно забить расу X? Ладно, пожалею я тебя, лови читы. Для начала запусти файл hl.exe с ключами -dev -console -game gearbox. У тебя должна появиться консоль со всеми причиндалами типа читов.

IMPULSE 101 - Получить на халяву все возможное оружие и боезапас.

/GOD - Режим... правильно, Бога!

/NOCLIP - Режим полета и прохождения сквозь стены.

/NO TARGET - Враги тебя не замечают. Чем-то заняты, наверное...

/MAP xxxx - Перейти на карту xxxx.

/GIVE xxxx - Получить предмет xxxx.

/GIVE WEAPON_X - Получить оружие X.

### *Местное оружие*

GRAPPLE; KNIFE; PIPEWRENCH; EAGLE; M249; SNIPERRIFLE; DISPLACER; SHOCKRIFLE; SPORELAUNCHER.

/GIVE AMMO_556 - Получить полный боезапас для M249.
/GIVE AMMO_762 - Получить полный боезапас для Sniper Rifle.

Наш непосредственный начальник товарищ Капитан всегда рад прийти на помощь своим непосредственным подчиненным. Однако незадача: он не склонен к анализу, а потому, как истинный квакер, стреляет во все, что движется. Впрочем, если ты не боишься, попробуй призвать его на помощь. Делается это так (по пунктам):

1. Набрать в консоли: «impulse 76»;
2. Набрать «restart»;
3. См. пункт №1;
4. Наслаждаться происходящим и не попадаться под горячую руку Капитана.

## Heroes 3 Armageddon's Blade

Нажмите TAB и введите:

| | |
|---|---|
| Nwcquigon | Повышения уровня на единицу, |
| Nwcpadme | Герой получает отряд Архангелов, |
| Nwcdarthmaul | Герой получает отряд Черных Рыцарей, |
| Nwccoruscant | Герой получает все здания во всех городах, |
| nwcr2d2 | Герой получает все боевые машины, |
| nwcwatto | Герой получает деньги и ресурсы, |
| nwcpodracer | Герой получает повышенное количество ходов, |
| nwcprophecy | Показывает полностью открытую карту обелисков, |
| nwcrevealourselves | Показывает полностью открытую карту, |
| nwcmidichlorians | Герой получает 999 единиц маны и все доступные спеллы. |

## Icarus

Чтобы убить врага с одного удара, перед атакой напечатайте «Baby».
Чтобы не тратить HP/MP, перед атакой напечатайте «Waac».

Для получения денег напечатайте «Jjun».

## Indiana Jones and the Infernal Machine

Не мудрствуя лукаво, вводи коды прямо во время игры.
azerim_sophia - Здоровье в упаковке.
nub_willie - Бесплатные подсказки.
taklit_marion on - Режим Бога.
urgon_elsa - Все оружие.
mem - показывает, что там с памятью.
version - версия игры.
polys - показывает количество полигонов на экране (оно тебе надо?).

## Interstate '82

Жмем Escape, тем самым выходя в меню, и вводим коды:
KISS - уничтожить врага, в настоящий момент выделенного рамочкой.
LOVE - грохнуть всех, кого видно на радаре.
CUDDLE - режим бога для машины, в которой ты сейчас находишься.
HUGS - режим бога для всех друзей-приятелей.
CARESS - полный боезапас для всего оружия, установленного на данной тачке.
IMLAME - просто выиграть миссию.
SYRUP - все машинки резко замирают.
NUKEME - суицид. Конкретный и мощный.

## Killer Tank

Нажимай кнопку чата («Т» по умолчанию), вводи AECHEATS, только без использования Backspace - надо вводить все буквы подряд и без ошибок, иначе ничего не получится. Итак, коды включены. Теперь вводи:

AEDQD - режим бога, черта с два кто тебя кто убьет, даже под водой не тонешь.
AEFA - дает кучу оружия и по 38 бонусовых предметов.
AECLEVXY - X - номер кампании, Y - номер миссии. Переносит на соответствующий уровень. Кампаний всего две, не забывай - числа только целые ;-).

## Lego racers

Введите в меню:

| | |
|---|---|
| FLYSKYHIGH | Rocket Car |
| NWHLS | No Wheels Car |

## Lords Of Magic: Special Edition

Во время игры зажмите Ctrl и нажмите С. Появится окно кодов, в котором вам надо набрать bingo. Получите 200 gold, 200 ale и 200 gems.

## Madden NFL 2000

Введите в меню:

| | |
|---|---|
| Killerjoke | Команда клоунов, |
| Phalanx | Команда центурионов (идущие на матч приветствуют тебя!), |
| Snaptaclepnt | Команда Sugar Buzz, |
| Xmasgift | Стадион XMax Rush, |
| Btheball | Шаровидная камера, |
| Refisblind | Слепой рефери, |
| Inthefuture | Команда индустриалов, |
| Airmadden | Суперпрыжок, |
| Teammadden | Команда Мадден, |
| Weputithere | Стадион Tiburon, |
| Maganasave | Руки приклеиваются к мячу, |
| NO2 | Super Speed Burst, |
| Pickedoff | Легкие перехваты, |
| Industrials | Команда роботов, |
| Rollergirl | Больше болельщиц. |

## Metal Knight

Нажмите Enter и введите:

| | |
|---|---|
| Amitofo | Полное здоровье для всех юнитов |
| Sunshine | Показать всю карту |
| Luckybird | Выиграть миссию |
| Pitybird | Проиграть миссию |
| Richbird | Получить немножко кредитов |

## NBA Live 2000

Введите redrover в главном меню, и вы будете играть с оч-чень классными ударами мяча.

## Nerf Arena Blast

Учитывая, что игра построена на движке «Анрыл» / «Анрыл Турнамент», то и коды, введенные в консоли, действовать будут примерно так же:

| | |
|---|---|
| God | Режим Бога |
| Allammo | 999 патронов для каждого оружия |
| Fly | Режим полета |
| Ghost | Прохождение сквозь стены |
| Walk | Отключить две предыдущих опции |

## NetStorm: Islands at War

Нажмите F2 и введите cheatorama: 8675309 - десять тысяч единиц штормовой энергии и возможность выбрать битву.

## NHL 2000

Вводим коды во время игры:

| | |
|---|---|
| Awaygoal | Даем очко команде противников |
| Homegoal | Даем очко своей команде |
| Zambo | Вводим Замбони в игру |
| Spots | Показать красивые огоньки |
| Penalty | Пенальти. НЕМЕДЛЕННО! |
| Injury | Устроить повреждения |
| Victory | Фейерверки |
| Flash | Вспышки камер |
| Check | Автопроверка при встрече игроков разных команд |
| Mantis | Дает игрокам удлиненные руки, ноги и шеи |
| Nhlkids | Игроки - маленькие |
| Quickftr | Игроки - быстрые |
| big fight | Все игроки дружно начинают мочить друг друга |
| bloody | Бои с кровью! |

Пропатченные (то есть действуют после установки патча) чит-коды:

| | |
|---|---|
| Headbone | Большие головы |
| Buffed | Большие игроки |
| Gulliver | Огромные голы |
| Night | Абсолютно темная арена, а игроки подсвечиваются фонарями |
| Squeaky | Тонкоголосые комментаторы |
| Barrywhite | Низкоголосые комментаторы |
| warp9 | Сверхбыстрый геймплей |
| slomo | Сверхтормозной геймплей |

## Nocturne

Не все из этих кодов действуют после установки патча (об этом - ниже). Но для их задействования все равно придется нажать F10 и ввести:

| | |
|---|---|
| Godgames | Режим Бога |
| Winblows | Все оружие и боеприпасы |
| Skeletonkey | Дает Skeleton Key |
| Moreammo | Удовлетворяет пожелания милитаристов |
| Goremode | Включает Gratuitous Dismeberment |
| Burningstake | Дает Flaming Tip Arrows |
| Thunderstorm | Дождь |
| Snowstorm | Снег |
| Bighead | Режим больших голов |
| Healme | Восстанавливает здоровье |
| Silver | Дает пять сотен серебряных пуль |
| Aqua | Дает 500 Aqua Vampire Bullets |

| | |
|---|---|
| Mercury | Дает пятьсот Mercury Bullets |
| Oldhat | Как насчет сменить прикид?.. |
| Goldmode | «buy FLY!» |
| Freezer | Враг замерз-з-зает... |
| Ifarted | Газовую маску главному герою! |
| Recharge | Зарядить батарейку |
| Bigboom | Бада-бум (c) by Leeloo |
| HeadOfHorrors | М-да. Зомбикам не поздоровится |

**А теперь - внимание! - коды для пропатченной версии:**

| | |
|---|---|
| Shotgunshell | Дает шотган и пятьсот зарядов к нему |
| Bandaid | Восстанавливает здоровье |
| Silver | Дает пять сотен серебряных пуль |
| Aqua | Дает 500 Aqua Vampire Bullets |
| Mercury | Дает пятьсот Mercury Bullets |
| Youfarted | Газовую маску... главному... |
| Pinkbunny | Перезарядить батарею |

## Planescape: Torment

Чтобы увидеть все-все ролики, нужно залезть в torment.ini и поискать раздел [Movies], после чего отредактировать в соответствии с нижеприведенным образцом:

[Movies]

| | | | |
|---|---|---|---|
| BISLOGO=1 | TSRLOGO=1 | OPENING=1 | SS_MSLAB=1 |
| SIGIL=1 | TIME=1 | SS_PHARD=1 | SS_ADETH=1 |
| ALYBIRTH=1 | DEATH=1 | MAZE1=1 | CURSTD=1 |
| OUTLANDS=1 | BAATOR=1 | CARCERI=1 | CRETURN=1 |
| FORTRESS=1 | FORTDOOR=1 | ARRV_IGN=1 | T1ENTER=1 |
| T1ABSORB=1 | FINALE=1 | CONFLAG=1 | T1DEATH=1 |

## Populous: The Beginning

Сначала нажмите клавиши Tab + F11, затем наберите пароль «byrne». Теперь во время игры можете нажимать следующие клавиши:

Tab + F3 - все заклинания;

Tab + F4 - всё строительство;

Tab + F5 - полная мана.

## Quake 3: Arena

Дабы открыть все анимации, запускай «КуТри» из командной строки следующим образом:

quake3.exe +seta g_spVideos «\tier1\1\tier2\2\tier3\3\tier4\4\tier5\5\tier6\6\tier7\7\tier8\8»

Дабы открыть все уровни, как будто бы ты прошел их все на минимальной сложности, вызови консоль и введи /iamacheater.

Дабы открыть все уровни, как будто бы ты прошел их на самой крутой сложности, вызови консоль и введи /iamamonkey.

Дабы открыть скин Sarge, вызови консоль и введи /model sarge/krusade.

Следующие читы работают только в мультиплеере и только в том случае, если на машине-серваке включена опция читов. Для этого сервер запускается через консоль: /devmap +map имя_карты.

Коды запускаются как консольные команды

/god - Режим Кармака (то есть Бога).

/give all - Все оружие.

/give - Дать предмет или несколько предметов.

Список предметов
Allammo - Весь боезапас.
Armor - Желтая броня.
battle suit - Красная броня.
bfg10k - Хех, а то ты не знаешь!..
flight - Руна полета.
gauntlet - Кастет.
grappling hook - Крюк (CTF).
grenade launcher - Гранатомет.
haste - Руна скорости.
health - Здоровье.
invisibility - Руна невидимости.
lightning gun - Он самый, собственной персоной!
machinegun - Пулемет.
medkit - Аптечка.
personal teleporter - Персональный телепортер.
plasma gun - Плазмаган.
quad damage - Угадай с трех раз.
Railgun - Рэйлган.
Regeneration - Руна регенерации.
rocket launcher - Ракетница.
shotgun - Шотган.

## Revenant

Нажмите Enter (но не в режиме боя) и введите:

| | |
|---|---|
| Alreadydead | Разработчики шутят. А вообще - режим Бога |
| Potionsnlotions | Получить мно-о-ого бутылочек |
| Alchemy | Девятьсот девяносто девять тысяч девятьсот девяносто девять золотых |
| Nahkranoth | Убить монстра с одного попадания |
| Noamnesia | Вспомнить все. Точнее, тридцатый уровень крутости |
| Abracadabra | Дает все талисманы, а синяя полоска никогда не заканчивается |
| Gimmesomegrub | Дает по пять единиц каждого вида еды |
| Dummies | Отключить искусственный интеллект монстрюг |

Знаете, как получить много-много экспы? Идите к Джонгу (тому, что живет за замком и тренирует бедного Ревенанта). Введите код Nahkranoth и устройте спарринг с мастером. Не добивая того, прекратите спарринг и выйдите из сада. Войдите вновь и снова устройте спарринг. В чем хинт? Да в том, что за каждый нанесенный удар вам дадут столько экспы, сколько и за драконов или там демонов не дают!

## Screamer 2

В главном меню введите эти коды:
CHMPA - доступны все чемпионаты,
MRTRK - доступны все трассы,
TACAR - призовая машина,
TBCAR - призовая машина,
TCCAR - призовая машина,
TDCAR - призовая машина.

## Septerra Core

Нажми F12 и затем введи «imarealweenie», чтобы активизировать режим читов. После этого можно запустить код «enemies» - тебе будут показывать хит-поинты противника.

А следующие коды можно ввести без каких-либо предварительных манипуляций:
makethemstopmommie - враги не нападают.
hidetext - убрать титры.

fps - показать fps, что ж еще! ;-)

mapmaker - показать карту в формате BMP (кстати, картинка может быть огромного размера!).

## Seven Kingdoms 2

Дабы включить нижеприведенные комбинации, введите !! # # %%&&. Сие придется проделывать каждую новую миссию. Ну а потом:

| | |
|---|---|
| Ctrl + M | Открыть всю карту |
| Ctrl + T | Все технологии |
| Ctrl + U | Включить/отключить режим бессмертного короля |
| Ctrl + D | Включить информацию об искусственном интеллекте |
| Ctrl + \ | + 1000 Food |
| Ctrl + C | + 1000 Treasure |
| Ctrl + Z | Режим ускоренной постройки зданий |
| Ctrl + ; | + 10 Population в выбранном городе |
| Alt + Ctrl + E | -10 Reputation |
| Alt + Ctrl + R | + 10 Reputation |
| Alt + Ctrl + K | -20 урона на выбранное здание |
| Alt + Ctrl + J | + 20 урона на выбранное здание |
| Alt + Ctrl + X | -1000 Treasure |
| Alt + Ctrl + C | -1000 Food |

## Shadow Company: Left For Dead

Для того, чтобы сделать всех солдат бессмертными, выберите одного из них, нажмите Enter и введите DOLEMITE.

Остальные коды действуют одним лишь вводом кодов (после нажатия Enter):

| | |
|---|---|
| PAUL HANEY SEES ALL | Show All Enemy Soldiers |
| TOGGLE BOTTOMBAR | Bottom Display On/Off |
| AUTOWIN! | Instant Win |

Доступ ко всем миссиям достигается посредством нажатия Enter и ввода SET_CAMPAIGN XXX, где XXX - это:

| | | | |
|---|---|---|---|
| Angola_tutorial | Angola | Angola_2 | Caribbean |
| Ecuador | Kola | Kola_2 | Peru |
| Romania | | | |

## Spec Ops: Rangers Lead The Way

Выбор миссии

Берите файл «savedata.txt» из директории игры, и вы получите доступ ко всем миссиям.

Неуязвимость

Нажмите Alt + Shift + V, после чего нужно выбрать в меню инвентаря «Viewmaster». В результате у вас, помимо всего прочего, обновится время.

## Star Trek TNG: A Final Unity

На тактическом экране введите make it so. Появится список опций, вводите что нужно:

| | | |
|---|---|---|
| T - 999 Photon Torpedoes | | F - Repair All Damage |
| C - Cloak | I - Full Impulse | W - Go to Warp Speed |

## Star Trek: Hidden Evil

Даже самые отстойные аркадные квесты имеют право на читерство. Вводишь коды прямо во время игры.

Bones - Добавить Hypospray в инвенторию.

Kirk - Ваґон здоровья.
Scotty - Дает все ключи и карточки.
Spock - Пропустить уровень.

## Starcraft

| | |
|---|---|
| show me the money | Прибавляет минералов и веспена по десять тысяч каждого |
| whats mine is mine | Прибавляет минералов в количестве 500 единиц |
| breathe deep | Прибавляет веспена в количестве 500 единиц |
| something for nothing | ВСЕ апгрейды |
| operation cwal | Ускоренная постройка зданий и немедленные апгрейды |
| the gathering | Псионическая энергия ни у кого не кончается |
| power overwhelming | Неразрушимые здания и корабли |
| war aint what it used to be | Убрать Туман Войны |
| food for thought | Забить на нехватку еды/энергии/личинок при постройке юнитов |
| black sheep wall | Открыть всю карту |
| noglues | Противник лишается псиоников |
| modify the phase variance | Построить все, что пожелаете |
| medieval man | Бесплатные апгрейды для юнитов |
| there is no cow level | Пропустить миссию (этот код необходим для каждого кода, сменяющего миссию) |
| ophelia | Включить переключение миссий |
| terran # | Миссия за терран (# = номер миссии) |
| zerg # | Миссия за зергов (# = номер миссии) |
| protoss # | Миссия за протоссов (# = ага, он самый) |
| staying alive | Продолжить игру на данной карте после победы |
| man over game | Победить |
| game over man | НЕ победить |

## SWAT 3: Close Quarters Battle

Во время миссии нажми Shift + ~ (тильда) и смело вводи то, что ускорит твой путь к победе!

Biggerpockets - Бесконечный боезапас (то, чего так часто не хватает в некоторых миссиях).

Casual - Анечка-а-а просила снять маечки...

Doubleshot - Оружие стреляет намного быстрее.

hotstuff - Преступников становится сложнее убить.

Iamleet - Выполнить все задания и получить очередную медальку на шею. Естественно, закончить миссию с победой.

Johnwoo - Во-о-о-о-о-обще-то эт-т-т-тот чи-и-и-ит тормоз-з-з-зит игру-у-у-у.!.!.!

justin - Преступники никогда не сдаются (наручники можно выкинуть).

nc17 - Раненые дольше и активнее истекают кровью!

noshades - Легким движением руки ночные миссии превращаются... превращаются... в дневные!!!

Swatlord - Бессмертие для всех, даром - и чтоб никто не ушел!..

Whosyourboss - Хм... введи и возрадуйся!

## Tarzan

| | |
|---|---|
| Stlevel | Пропустить уровень |
| Ststage | Выбрать уровень |
| Stanimals | Убить всех врагов на уровне |

| | |
|---|---|
| Stsave | Записать игру (!) |
| Stload | Загрузить игру (!!) |
| Sttarzan | Играть Тарзаном |
| Stjane | Играть Джейн |
| Stcolour | Цвета становятся ярче |

## The Wheel of Time

Поскольку The Wheel of Time был создан на движке Unreal Tournament, читы местами совпадают. Так что открывай консоль и - вперед да с песней!

Allammo - Все оружие. Весь боезапас. Весь рулез...

behindview 1 - Вид от третьего лица.

behindview 0 - Соответственно, не от третьего.

Fly - Режим полета.

Ghost - Сквозь стены.

God - Режим Фрэнка Герберта... Тьфу!!! То есть - Роберта Джордана.

invisible 1 - Делает тебя невидимым.

invisible 0 - Делает тебя видимым.

killall [class] - Убить всех персон данного класса.

killpawns - Убить всех монстров.

playersonly - Тормозит время. Введи снова, чтобы время снова шло (и да будет вовеки тик-так, тик-так, тик-так... сорри, глючит).

slomo # - Установить скорость игры (1.0 - по умолчанию).

switchcooplevel X - Сервер включает карту X с установками CoOp Style Weapon Carrying.

switchlevel X - Просто перейти на уровень X.

Walk - Режим ходьбы.

## Tyrian 2000

Ремейк классики тоже нуждается в читах. Получай очередную порцию и осваивай эти корабли. Коды вводить в главном меню T2K:

TECHNO - The Experimental PQZ ship.

UNKNOWN - TX Silvercloud.

STORMWIND - Stormwind - The Elemental.

STEALTH - Ninja Star.

WEIRD - Foodship Nine.

LIZARD - Dragon.

ENEMY - Captured U-fighter.

PRETZEL - Pretzel Pete Truck.

NORTSHIPZ - Nort-Ship Z.

Разновсяческие уровни сложности

В меню выбора уровня сложности можно зажать Shift + G и получить уровень сложности Impossible. А после этого зажать Shift + ] и получить Suicide.

Уровни сложности покруче, вводить в главном меню

ENGAGE - Super Tyrian, уровень сложности - Lord of the Game.

Нажать Scroll Lock и ввести ENGAGE - будет Super Tyrian, уровень сложности - Suicide.

Режим отладки

Во время игры нажать BACKSPACE и F10, чтобы войти (выйти из) в режим отладки.

Бессмертие

Во время игры нажать одновременно F2 + F3 + F6. Если появилась мессага, мол, «Cheaters always prosper», тады все в порядке. Неубиваемость сносится тем же F2 + F3 + F6.

Прикол на рождественскую тему

Это делается из командной строки. Надо запустить файл file0001 с ключом yesxmas и при запуске программы ответить «Yes». Будет клево.

Супер-мини-игра

В главном меню набрать DESTRUCT - получаем мини-игру, очень напоминающую старую добрую Scorched Earth.

Немедленно закончить уровень

F2 + F6 + F7 Не будет работать в Super Arcade и Super Tyrian.

Вариант с Wild Detail

В Setup выбрать Game Detail и нажать W.

## Tzar: The Burden of the Crown

Эти коды, в теории, работают и в демо-версии (но для нее не проверяли). Сначала надо нажать Enter, чтобы вызвать консоль, потом можно вводить коды.

hmprettypleasewithsugarontop - активизировать режим чит-кодов.

hmresign - проиграть миссию.

hmgod - бессмертие для выбранного юнита.

hmnotech - все технологии.

hmbuildozer - здание готово!

hmpetleva - по 10,000 каждого ресурса.

hmreveal - открыть всю карту.

hmnofog - убрать туман войны.

## Ultima IX

Приятель-читатель! Разработчики и ответственные дезигнеры из далекой Origin Systems честно предупреждают, что если ты вдруг решил поюзать читы типа «режим полета» или «абсолютный аватар», то ты можешь сильно пролететь (в прямом смысле) мимо основной сюжетной линии. Дело в том, что в «Ультиме» имеются сюжетные триггеры, которые, летая аки птица, можно миновать - потому как, чтоб они сработали, на них ножкой наступить нужно. И без них весь сюжет летит в тартарары и там остается лежать, поруганный и обесчещенный. Так что будь осторожен, не перехитри сам себя!

Чтобы врубить читы, нужно зайти в директорию «Ультимы 9» и найти файлик с названием default.kmp. Теперь нужно открыть его любым текстовым редактором - от Norton Editor до Notepad. И вставить туда следующие строки:

[Cheat Commands]

alt + shift + i = toggle_avatar_invulnerable

alt + shift + l = toggle_avatar_fly

Теперь прямо в игре нажми alt + shift + i, дабы превратиться в аватара абсолютного и неуязвимого, или alt + shift + l для превращения в аватара летающего и сквозь стены проходящего. Можно еще забиндить пару-тройку клавиш для других функций (их тоже надо вставить под строкой [Cheat Commands]), предварительно назначив им сочетание клавиш на примере первых двух читов:

pass_one_hour - Пройдет один час.

unpass_one_hour - Стрелки часов - на час назад.

pass_one_minute - Пройдет минута.

unpass_one_minute - Стрелки часов - на минуту назад.

toggle_sun - Включить/отключить солнце.

toggle_wind - Включить/отключить ветер.

toggle_storms - Включить/отключить штормы.

toggle_avatar_fast - Включить/отключить "скоростного" аватара.

И есть еще один ХИНТ, до кучи и во славу аватарскую. Когда у тебя открыт рюкзак, то монстры почему-то тебя не атакуют. А в режиме рюкзака оружие все еще дееспособ-

но. Так что перетаскиваешь рюкзачок подальше к краю экрана - и давай крошить монстров в кровавую капусту!

А еще за домом Аватара есть повешенная кукла, на которой все нормальные игроки тренируют свое мастерство. Ты же, если хочешь, можешь не тренировать. А вместо этого влезть на виселицу и оттуда перепрыгнуть через забор. За забором в кустах есть рычаг. Нажав его, ты откроешь различные телепортеры, которые либо дадут тебе крутую броню, либо приведут тебя в один из регионов Британнии. Вот только назад пути уже, хехе, не будет...

Как вариант: взять крутую броню из секретного телепортера, затем уже идти к гадалке и оттуда обычным ходом в Британнию.

## Unreal Tournament

Девочки и мальчики, если вы нацелились на нечестный мультиплеер, то вам вовсе не сюда. Сегодня у меня в рубрике читы только для сингловых сражений. Вот если очень хочется поскорее увидеть outro, то - пожалуйста, к вашим услугам. Для начала нажми тильду (~). Теперь вводи следующие читы:

Iamtheone - Врубить режим читов и кодов.

Allammo - И абсолютно все боеприпасы.

behindview 1 - Вид от третьего лица.

behindview 0 - Вид отнюдь не от третьего лица.

Fly - Режим полета.

Ghost - Прохождение сквозь стены.

God - Режим Бога.

killall [class] - Убить всех врагов определенного класса.

Loaded - Абсолютно все оружие.

open [mapname] - Перейти на карту [mapname].

playersonly - Замораживает таймлимит. Дабы заработал, нужно ввести снова.

Walk - Режим ходьбы (отменяет полет).

summon [item] - Получить предмет.

Список предметов

WarHeadLauncher; Enforcer; DoubleEnforcer; Minigun2; PulseGun; ShockRifle; SniperRifle; UT_BioRifle; UT_Eightball; UT_FlackCannon; Chainsaw.

## Urban Chaos

«Юнион Сити» в опасности, а ты не можешь пройти вторую миссию за Мако? Ну тады вперед - с читами. Жмем F9, вводим BANGUNSNOTGAMES. Теперь включены все коды. Поехали:

BOO - все вокруг стремительно начинает очень красиво взрываться и в итоге убивает главгероя :(

DARCI - играем моделью Дарси Стерн.

ROPER - играем моделью Ропера.

FADE # - устанавливаем уровень тумана, где # - любое число.

WORLD - меняем музыку.

AMBIENT # # # - устанавливаем эмбиент-цвет по трем параметрам (красный, зеленый, синий).

WIN - выигрываем миссию.

LOSE - проигрываем миссию.

## Warcraft 2: Battle.Net Edition

Коды вводятся во время игры (только в сингле):

| | |
|---|---|
| Deck me out | Дает все апгрейды, касающиеся брони и оружия |

| | |
|---|---|
| Every litle thing she does | Дает все апгрейды, касающиеся спеллов |
| Glittering prizes | Повышает все виды ресурсов |
| Hatchet | Срубить дерево? Как два раза топором врезать! |
| It is a good day to die | Да-да, это тот самый старый добрый чит на бессмертие и ультра-крутость юнитов |
| Make it so | Повышает скорость постройки зданий и юнитов |
| On screen | Показывает всю карту |
| There can be only one | Показывает концовку кампании |
| Unite the clans | Выиграть сценарий. Сейчас же! |
| Tigerlily | Включает переход между миссиями посредством чит-кодов |
| Human X | Прыгнуть на уровень за людей под номером X |
| Orc X | Прыгнуть на уровень за орков под номером X |

## Беспредел (GTA 2)

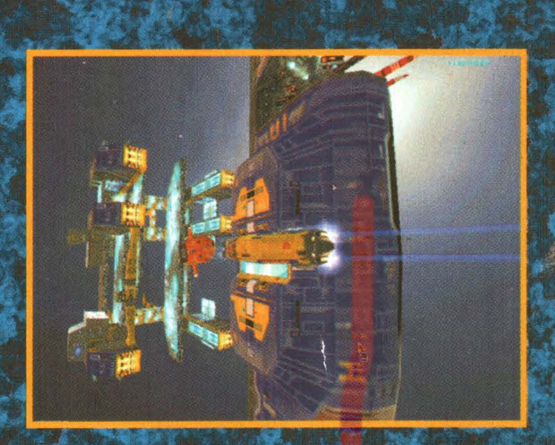
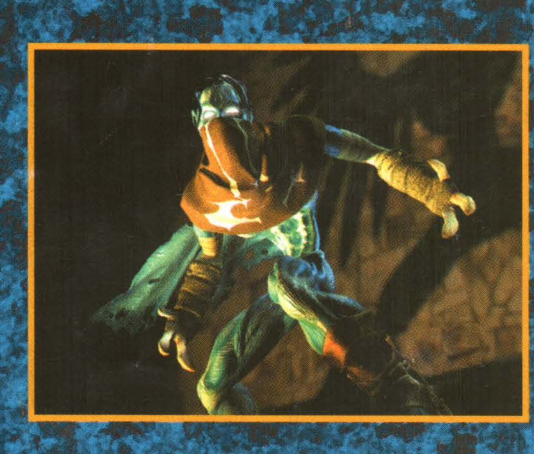
(информация предоставлена компанией «Бука»)

По многочисленным просьбам поклонников игры "GTA 2", компания "БУКА" решила обнародовать чит-коды к игре "Беспредел". С использованием кодов игра становится более агрессивной, жестокой и жутко кровавой. Если у вас крепкие нервы и вас не мучают ночные кошмары... пробуйте!

Начните с изменения своего имени на GOURANGA, затем измените имя на одно из перечисленных внизу. После того, как чит введен, имя можно заменить на другое - получится эффект мульти-чита; или изменить обратно на свое имя - оно появится в списке игроков.

| | |
|---|---|
| GOREFEST | Разрешить лужи крови. |
| MADEMAN | Максимальный авторитет от всех банд в начале игры. |
| EATSOUP | Бесплатные покупки (ремонт авто, всяческие примочки). |
| CUTIE1 | Дает игроку 99 жизней. |
| ARSESTAR | Сохраняет оружие после смерти. |
| DANISGOD | Дает игроку очки на сохранение, ремонт, и т.д. |
| IAMDAVEJ | Дает игроку 9999999 очков. |
| MUCHCASH | Дает игроку $500,000. |
| SEGARULZ | Дает игроку множитель на 10. |
| COCKTART | Пропустить очки. |
| GODOFGTA | Все оружие + максимум зарядов. |
| DAVEMOON | Простой набор оружия + максимум зарядов. |
| VOLTFEST | Електропушка с бесконечным боеприпасом. |
| FLAMEON | Огнемет с бесконечным боеприпасом. |
| SCHURULZ | Бесконечный «двойной урон». |
| RSJABBER | Бесконечная «неуязвимость». |
| HUNSRUS | Бесконечная «невидимость». |
| JAILBAIT | Бесконечные карточки безвозмездного откупа от тюрьмы. |
| BUCKFAST | Все персонажи - хулиганы. |
| NEKKID | Все персонажи - голые. |
| LASVEGAS | Все персонажи - Элвисы! |
| FISHFLAP | Все машины - «мини». |
| GINGERR | Доступ к первому и второму уровням. |
| UKGAMER | Доступ ко всем трем уровням. |
| TUMYFROG | Доступ ко всем уровням + все бонусные уровни. |



Still Water

